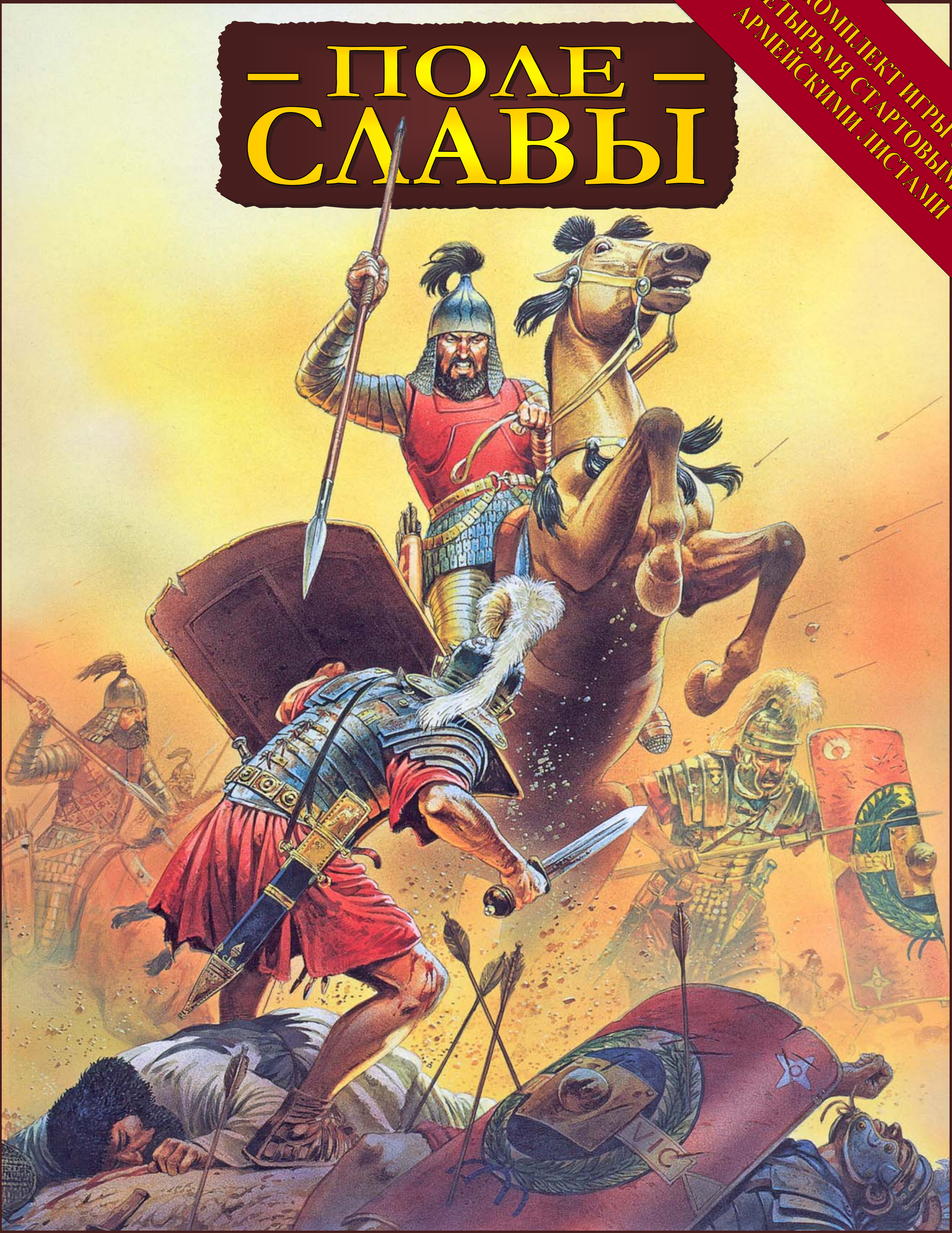
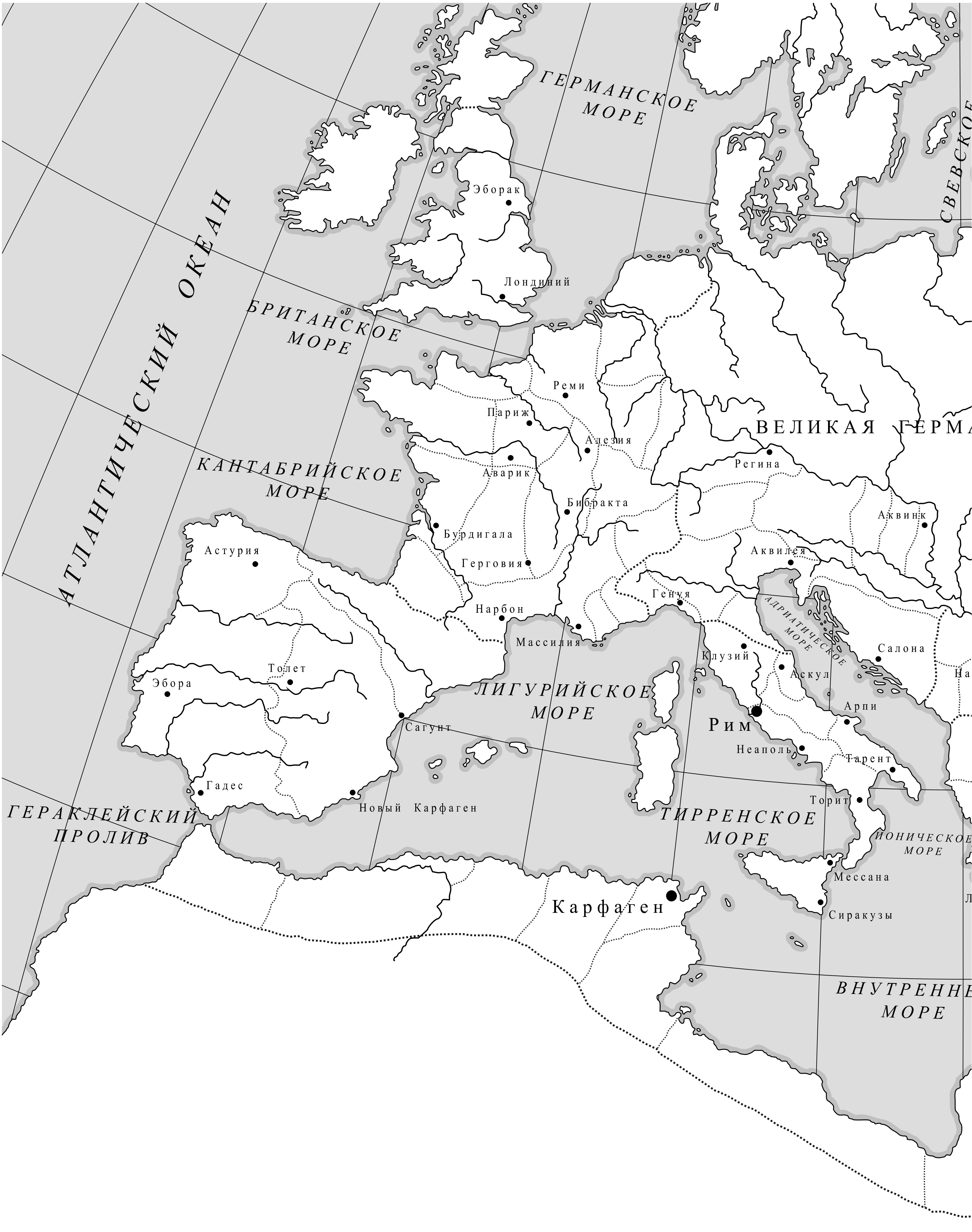
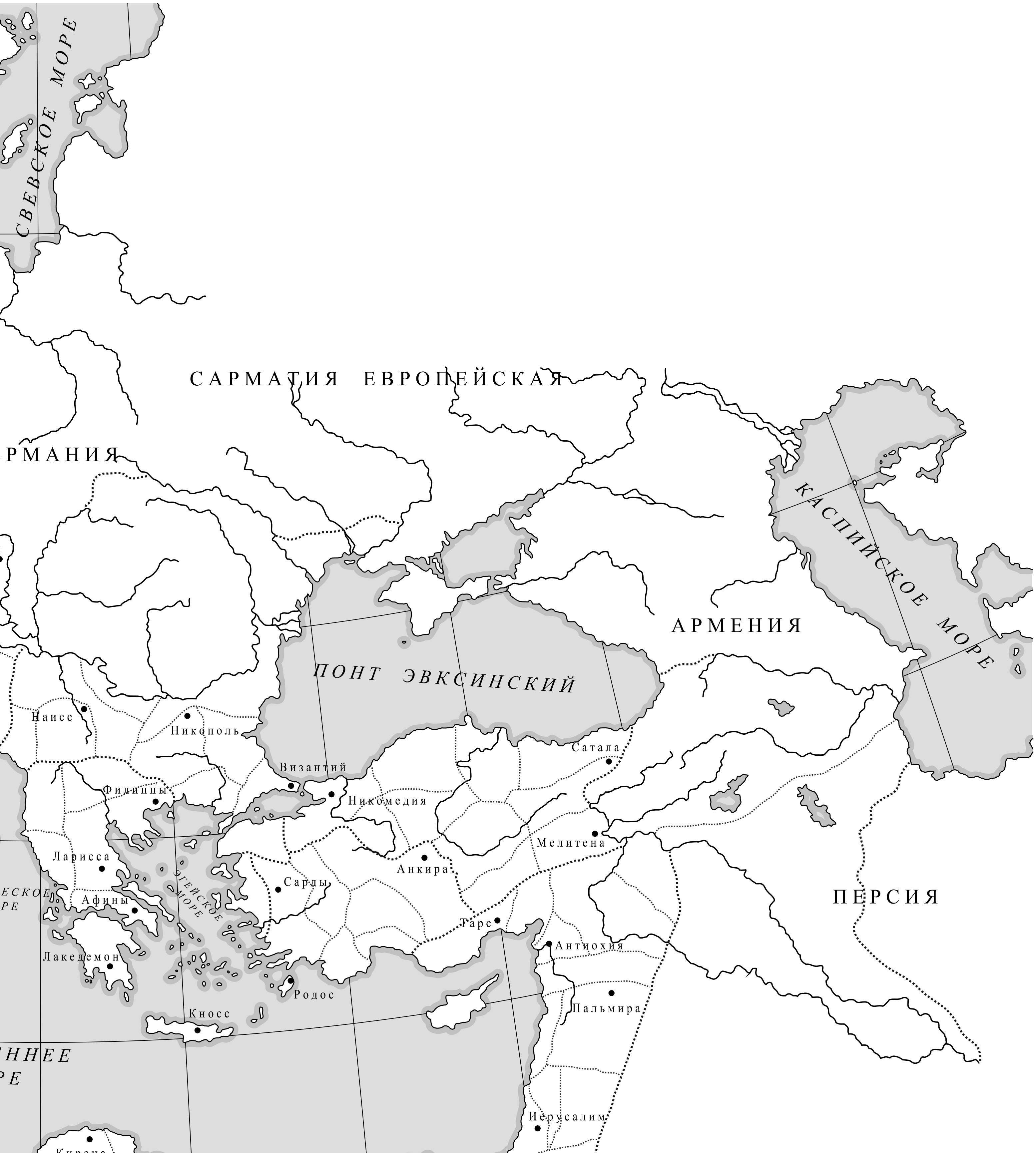
ПОЛЕ СЛАВЫ

КОМПЛЕКТ ИГРЫ С ЧЕТЫРЬМЯ СТАРТОВЫМИ АРМЕЙСКИМИ ЛИСТАМИ



– ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ВОЕННОЙ ИГРЫ НА АНТИЧНОСТЬ И СРЕДНЕВЕКОВЬЕ –


ГЕРМАНСКОЕ МОРЕ
СВЕВСКОЕ
АТЛАНТИЧЕСКИЙ ОКЕАН
Эборак
Лондиний
БРИТАНСКОЕ МОРЕ
Реми
Париж
Алезия
ВЕЛИКАЯ ГЕРМА
Регина
КАНТАБРИЙСКОЕ МОРЕ
Аварик
Бибракта
Аквинк
Бурдигала
Астурия
Герговия
Аквилея
Генуя
Нарбон
АДРИАТИЧЕСКОЕ МОРЕ
Массилия
Клузий
Салона
Аскул
На
Толет
Эбора
ЛИГУРИЙСКОЕ МОРЕ
Арпи
Рим
Сагунт
Неаполь
Тарент
Гадес
Новый Карфаген
Торит
ГЕРАКЛЕЙСКИЙ ПРОЛИВ
ТИРРЕНСКОЕ МОРЕ
ИОНИЧЕСКОЕ МОРЕ
Мессана
Карфаген
Сиракузы
Л
ВНУТРЕННЕЕ МОРЕ


СВЕВСКОЕ МОРЕ
САРМАТИЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ
РМАНИЯ
ПОНТ ЭВКСИНСКИЙ
КАСПИЙСКОЕ МОРЕ
АРМЕНИЯ
Наисс
Никополь
Византий
Филиппы
Никомедия
Сатала
Мелитена
Анкира
Ларисса
Сарды
ЭГЕЙСКОЕ МОРЕ
ЕСКОЕ
РЕ
Афины
ПЕРСИЯ
Тарс
Антиохия
Лакедемон
Родос
Пальмира
Кносс
ННЕЕ
РЕ
Иерусалим
Кирена
Александрия
ВЕЛИКАЯ АРАВИЯ

— ПОЛЕ — СЛАВЫ

Авторы Ричард Бодлей Скотт,
Саймон Холл и Терри Шоу

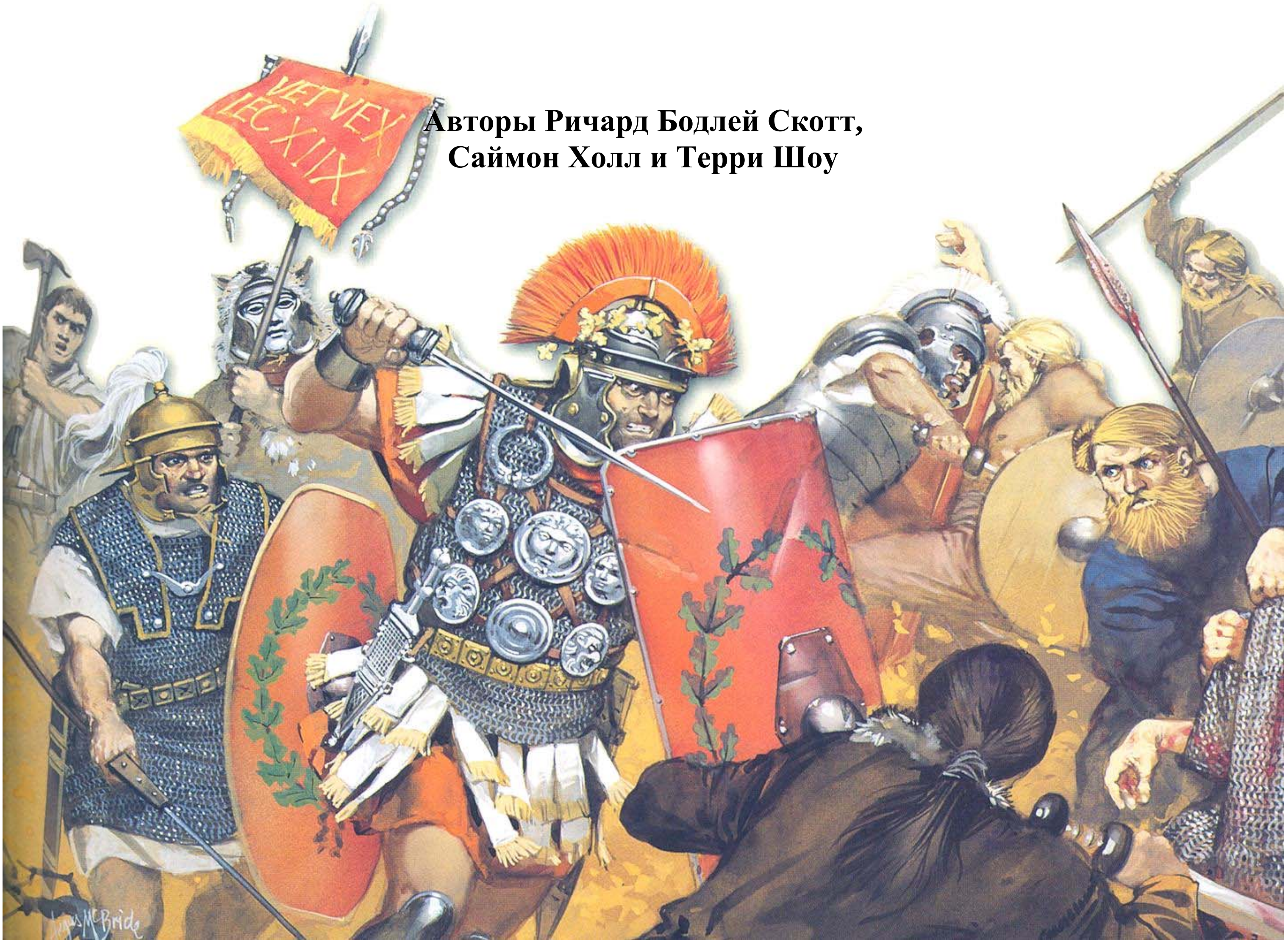
OSPREY
PUBLISHING

SLITHERINE

— ПОЛЕ — СЛАВЫ

ПРАВИЛ НАСТОЛЬНОЙ ВОЕННОЙ ИГРЫ НА АНТИЧНОСТЬ И СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Авторы Ричард Бодлей Скотт,
Саймон Холл и Терри Шоу


VET VEX
LEG XIX
Angus McBride

Первоначально опубликовано в Великобритании в 2008 г. Оспрей Паблишинг Лтд.

© 2008 Оспрей Паблишинг Лтд и Слисерин Софтвейр СК Лтд.

Osprey Publishing Ltd
Midland House, West Way, Botley, Oxford OX2 0PH, UK
443 Park Avenue South, New York, NY 10016, USA
E-mail: info@ospreypublishing.com

Slitherine Software UK Ltd
The White Cottage, 8 West Hill Avenue, Epsom, KT19 8LE, UK
E-mail: info@slitherine.co.uk

Все права защищены. Кроме любых добросовестных сделок с целью частного изучения, исследования, критики или обзоров, разрешенных Авторским Правом, Актом о Разработках и Патентах 1988 г., ни одна из частей настоящего издания не может быть воспроизведена, храниться в поисковой системе или передаваться в любой форме и в любом виде, в электронном, электрическом, химическом, механическом, оптическом, в виде фотокопии, записи и т.д., без предварительного письменного разрешения владельца авторских прав. Запросы должны быть адресованы Издателям.

CIP каталоговую запись этой книги можно найти в Британской Библиотеке

ISBN: 978 1 84603 313 1

Разметка страниц Мириам Белл
Алфавитный указатель Алан Тэтчер
Набрано в Джоанна Про и Слипи Холлоу
Дизайн обложки Питер Деннис
Фотографии Дункан МакФарлейн – Варгеймс Иллюстрейтед
Схемы Клаудио Берни – Боэда Варгеймс Лтд

WWW.BAUEDA.COM

Редакция текста Роджер Гринвуд
Менеджмент проекта Джей Ди МкНейл
Технический менеджмент Айеин МкНейл
Создано ПиДиКью Медия, Соединенное Королевство
Отпечатано в Китае в Волдпринт Лтд

08 09 10 11 12 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

ОТ РЕДАКЦИИ

Особая благодарность выражается Полу Робинсону, Джеймсу Гамильтону, Нику Гокрогеру, Расселу Хенлею и Лоренсу Гривесу.

ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ КАТАЛОГА ВСЕХ КНИГ, ИЗДАННЫХ ОСПРЕЙ МИЛИТАРИ ЭНД ЭЙВИЭЙШН, ПОЖАЛУЙСТА, СВЯЖИТЕСЬ:

В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ
Osprey Direct, c/o Random House Distribution Center, 400 Hahn Road, Westminster, MD 21157
E-mail: info@ospreydirect.com

В ДРУГИХ РЕГИОНАХ
Osprey Direct UK, P/O/ Box 140 Wellingborough, Northants, NN8 2FA, UK
E-mail: info@ospreydirect.com.uk

Оспрей Паблишинг поддерживает Вудлэнд Траст, занимающийся благотворительной деятельностью по сохранению лесов Великобритании, финансируя программу посадки деревьев.

www.ospreypublishing.com

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Данный перевод предназначен исключительно для личного пользования легитимных владельцев оригинального экземпляра книги!

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 7
Введение в *Поле Славы*
Философия Разработчиков

ОСНОВЫ 11
Что Нужно для Игры в *Поле Славы*
Измерения
Подставки

ВОЙСКА 13
Типы Войск
Функциональные Категории Войск
Лагерь

БОЕВЫЕ ГРУППЫ 21
Построения Боевых Групп
Качество Боевых Групп
(Перебрасывание за Качество)
Уровень Сплоченности Боевых Групп
Потеря Строя Боевых Групп

КОМАНДОВАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ 27
Командующие
Боевые Линии

СТАРТОВЫЕ АРМИИ 31

ИГРА 35
Подготовка к Игре
Проведение Игры
Ходы и Фазы

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ 39
Правила Движения
Расстояния Движения и Потеря Строя
Простое и Сложное Движение
Затрудненное Движение Вперед
Продвижение
Тест на Сложное Движение (ТСД)
Поворот
Разворот на 90°
Разворот на 180°
Смещение
Раздвижение
Сужение
Переменное Движение
Движение Сквозь Дружеские Войска
Движение Командующих
Движение из Позиции Охвата
Войска, Покидающие Стол

ФАЗА СТОЛКНОВЕНИЯ 51
Объявление Атак
Легальный Контакт при Атаке
Атака Боевыми Группами
Перестроение при Атаке
Вступление в Контакт во Время Атаки и Выдвижение Вперед
Атака во Фланг или Тыл
Войска, Которые не Могут Атаковать
Войска, Которые Могут Атаковать без Приказа
Попытка Атаковать или Принять Атаку Застрельщиками
Атака Пешими Войсками со Стрелковым Оружием
Попытка Атаковать Дезорганизованными или Разобщенными
Разобщенные под Атакой
Возможные Реакции на Атаку
Последовательность Атак и Реакций
Определение Результатов Боя в Фазе Столкновения

ФАЗА МАНЕВРОВ 69
Перестроение
Подстраивание под Противника в Ближнем Бою
Введение Новых Подставок в Существующую Схватку
Ограничивающая Зона
Второе Движение
Вступление в Контакт с Вражескими Боевыми Группами
Боевые Группы уже в Контакте, но еще не Вступившие в Ближний бой
Движение в Контакт с Вражеским Лагерем

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ 79
- Дистанции
- Движение и Стрельба
- Приоритет Целей
- Зона Обстрела
- Линия Обзора и Видимость
- Навесная Стрельба
- Стрельба и Ближний Бой
- Определение Результатов Стрельбы

ФАЗА РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ 85
- Охваты
- Рукопашные Схватки, в Которых Нельзя Выровняться
- Сражение с Противником в Двух Направлениях
- Определение Результатов Рукопашной Схватки
- Разграбление Лагерей

МЕХАНИЗМ БОЯ 89
- Определение Количества Бросаемых Кубиков
- Распределение Боевых Кубиков
- Нанесение Попаданий – Очки Преимущества
- Накопление Попаданий и Прохождение Теста на Сплоченность
- Поддерживающая Стрельба в Фазе Столкновения
- Командующие в Ближнем Бою
- Сражение Разгромленных Войск
- Движение Разгромленных Войск и Преследователей
- Пример Ближнего Боя

ФАЗА СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ 105
- Результирующее Движение в Фазе Совместных Действий
- Командующие в Фазе Совместных Действий

УХУДШЕНИЕ СОСТОЯНИЯ БОЕВОЙ ГРУППЫ 111
- Тесты на Сплоченность
- Тест
- Влияние Уровней Сплоченности
- Смертельные Броски
- Удаление Подставок
- Автоматический Разгром

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ 117

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА 119
- Слоны и Верблюды
- Серпоносные Колесницы
- Полевые Укрепления
- Переносная Защита
- Круговое Построение

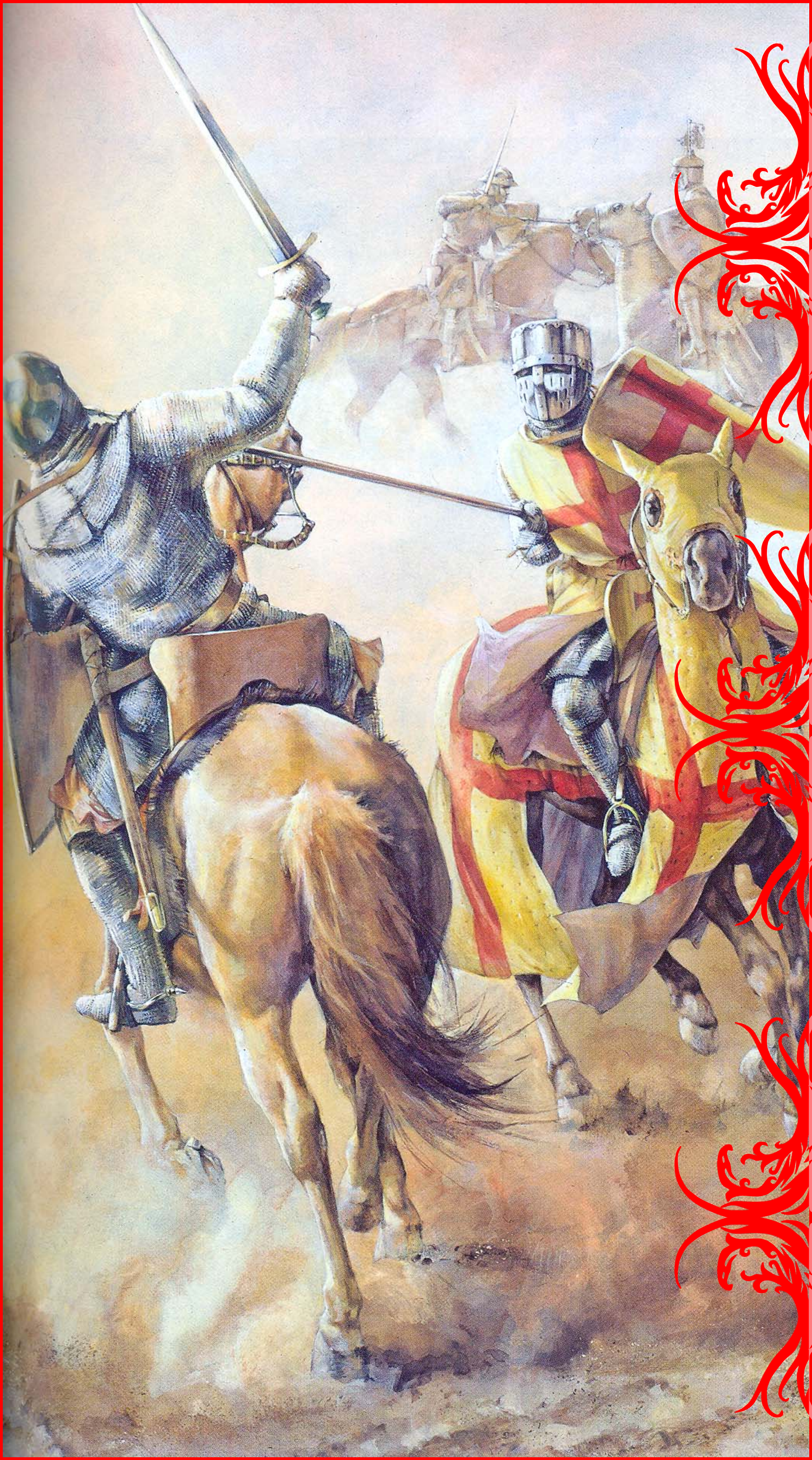
СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ 123
- Приложение 1: Масштабы, Размеры Подставок и Описание Типов Войск
- Приложение 2: Местность Поля Боя, Влияние на Видимость и Потерю Строя
- Приложение 3: Глоссарий Терминов
- Приложение 4: Правила Подготовки
- Приложение 5: Составление Армии и Система Очков
- Приложение 6: Выбор, Покрас и Использование Вашей Армии
- Приложение 7: Примеры Необычных Ситуаций
- Приложение 8: Полная Последовательность Хода

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ 169

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 171

ИГРОВЫЕ ТАБЛИЦЫ 173

ВВЕДЕНИЕ



Битва при Никосии, Кипр 1229 г., рисунок Криста Хука © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Воин 18: **Рыцари на Святой Земле 1187-1344 гг.**

ВВЕДЕНИЕ В ПОЛЕ СЛАВЫ

Игра *Поле Славы* создана в доступной и легкой для изучения форме, что позволяет игрокам сконцентрироваться на реалистичной расстановке и тактике на поля боя, не обращая внимания на множество посторонних мелочей, остающихся за рамками правил, и позволяя нам уловить атмосферу битв в период с начала истории до эпохи средневековья. Эта серия служит, чтобы предоставить как новичкам, так и опытным варгеймерам все, что им нужно для отыгрыша на столе битв античности и средневековья.

Эта книга предназначена, чтобы объяснить правила игры и выступить в качестве справочного руководства во время игры. Чтобы сделать правила более легкими для изучения, мы включили многочисленные схемы и фотографии, а также множество полезных **ПОДСКАЗОК**, облегчающий игровой процесс.

Мы также включили подробную систематизацию, примеры и объяснения, вроде точного определения типов войск, наряду с некоторым руководством по выбору и покрасу армии и тактике на поле боя, чтобы Вы могли во всем разобраться, но поместили их в приложения в конце книги, чтобы облегчить усвоение основных правил.

ЧТО ТАКОЕ ВАРГЕЙМ С МИНИАТЮРАМИ?

Возникновение военной игры (варгейма) с историческими миниатюрами как популярного хобби может быть прослежено до 1913 году, когда известный писатель Герберт Уэлс придумал и написал первые коммерческие правила варгейма «Маленькие Войны». Фактически оно восходит к еще более ранним Военно-Штабным Играм начала 19-го века, и даже есть предположение, что древние фараоны использовали миниатюры для планирования своих военных кампаний.

С тех пор мы проделали долгий путь. Сегодня варгейм – занимательное и очаровывающее времяпрепровождение, включающее элементы тактических навыков и случайности, где армии достоверно изученных и окрашенных фигур маршируют по реалистично оформленным полям баталий, воссоздавая сражения войн прошлого. Вы хотите почувствовать себя Александром Великим?

Игры могут охватывать как воссоздания реальных исторических битв, так и выдуманные сражения на тему «что было бы, если бы…» между противостоящими армиями, которые в реальности никогда бы не встретилось. Это могут быть независимые игры, в которых используется система очков, гарантирующая, что у обеих армий есть одинаковый шанс, игры по сценариям с неравными силами, такие как нападения на армию на марше или оборону береговой линии реки, или даже сложные кампании, в которых логистика и стратегия столь же важны, как тактические навыки.

Варгейм на Античность/Средневековье охватывает самый широкий период из всех, беручий начало от первых организованных армий приблизительно 3,000 г. до н.э. до расцвета господства огнестрельного оружия в конце 15-го столетия н.э. Армии колоритны и разнообразны и могут быть оснащены всеми видами оружия от простой пращи до устрашающих боевых слонов и серпоносных колесниц.

Греческий Командующий планирует свою кампанию

ФИЛОСОФИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Этот раздел дает рациональное объяснение различным используемым терминам и подчеркивает принятые нами концепции и подходы.

Каждый член команды разработчиков *Поля Славы* остро интересуется историей древнего мира и средневековья, и, говоря между нами, мы использовали более чем столетний накопленный опыт военных игр.

В игре *Поле Славы* Вы исполняете роль командующего армией и ее старших генералов, придавая стиль и ощущение руководства сверху вниз. Исторические отчеты описывают сражения скорее как ряд событий и фаз, нежели ведут учет постоянных действий. В *Поле Славы* мы также попытались отразить эту череду событий на поле боя.

Армии этой эпохи имели преимущественно схожую организацию на микроуровне. У каждой был свой главнокомандующий и несколько старших командующих, управлявших крыльями, центром или возглавлявших стремительную атаку. Им подчинялись командиры другого уровня, которые руководили различными тактическими формированиями, состоящими преимущественно из некоторого количества сгруппированных вместе отрядов. В *Поле Славы* мы эти формирования называем ***боевыми группами***.

В *Поле Славы* Вы принимаете командование армией, состоящей примерно из 10-15 боевых групп, руководимых Главнокомандующим и его старшими

Боевые слоны атакуют!

командующими. Игра была разработана так, чтобы командующие (Вы), как и в действительности, были с самого начала полностью заняты принятием решений. Ваша ключевая цель состоит в том, чтобы перехитрить вражескую армию и сконцентрировать свои силы на критических точках в сражении. Затем уничтожить в бою врага и сокрушительным ударом сломить моральный дух их командующих (Вашего оппонента), и это приведет Вас к победе.

Наши дополнительные книги с армейскими листами содержат исторические обзоры и организацию сотен тщательно исследованных армий, гарантируя, что Ваши сражения будут способны дать ощущение реалистичности и историчности происходящего.

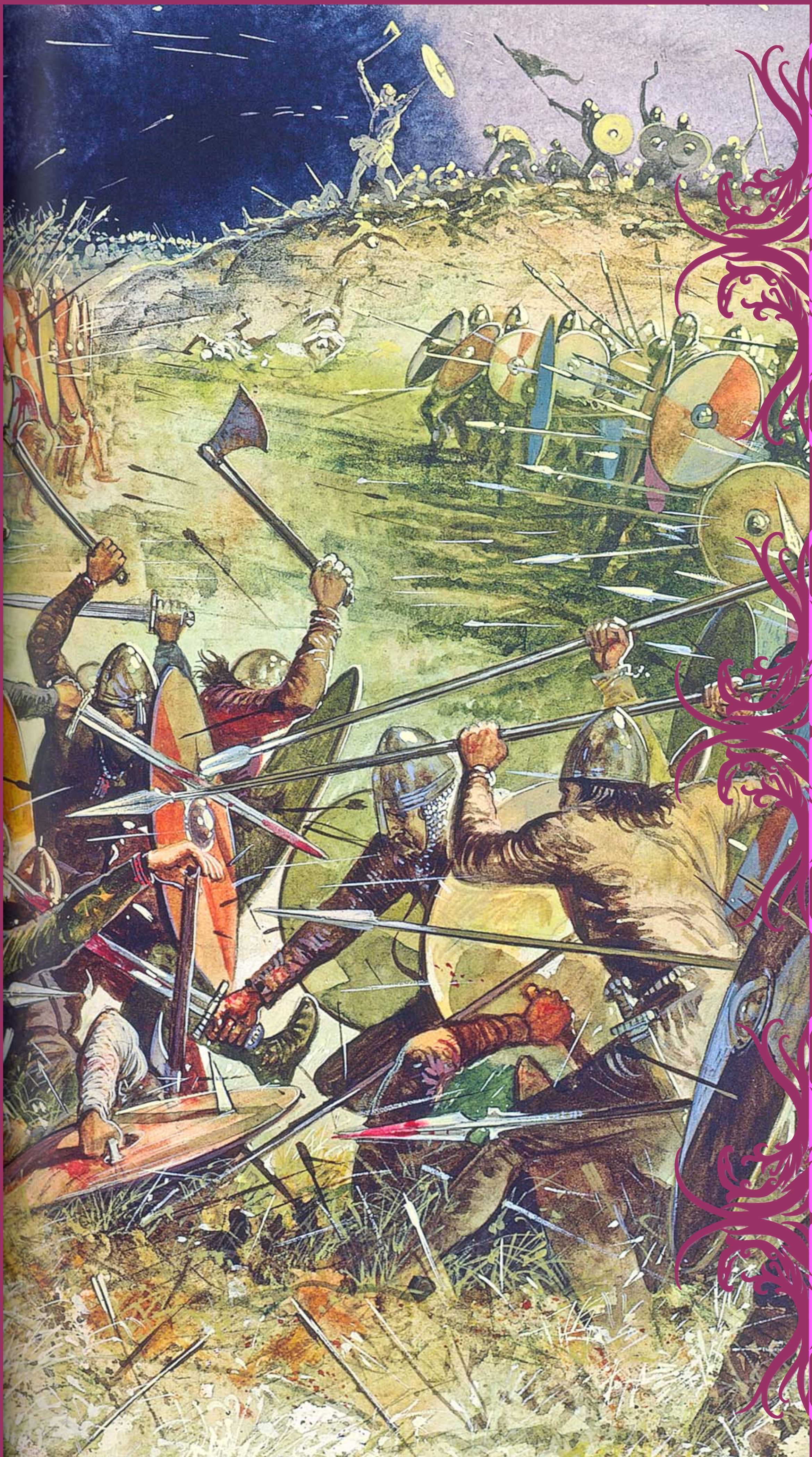
В реальности некоторые армии были относительно небольшими, состоящими всего из каких-нибудь 5,000 человек, в то время как другие были просто огромны. *Поле Славы* позволит Вам сделать эти силы сопоставимыми, используя систему очков, так каждая армия может быть подогнана в большую или в меньшую сторону, при условии сохранения индивидуальности и баланса войск, чтобы разыграть столкновение на тему «что если бы…»

Мы начали с чистого листа и рассмотрели широкий диапазон возможных механик. Некоторые концепции полностью новы, другие на первый взгляд могут показаться знакомыми, но будут взаимодействовать с остальной частью правил абсолютно новым способом, придавая *Полю Славы* свой собственный стиль.

В *Поле Славы* наша самая важная цель состоит в том, чтобы сделать увлекательную игру, дающую сильное ощущение историчности. Если хотите, Вы можете представить себя Александром Великим или Чингисханом. Счастливой Вам Игры и удачных бросков кубика!

Китайская Армия готовится к битве

ОСНОВЫ



Битва при Бруранбурхе, рисунок Герри Эмблетона © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Воин 3: **Херсиры Вигингов 793-1066 гг.**

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ В ПОЛЕ СЛАВЫ

- Противник: в игре может участвовать один или несколько игроков с каждой стороны, либо можно играть самому с собой.
- Стол – в идеале игра разработана для проведения на поверхности 180см (или 72 дюйма) x 120см (или 48 дюймов), но можно использовать и меньшие или большие размеры.
- Две противостоящих армии из миниатюрных фигур, окрашенных и установленных на подставки одинаковой ширины. Масштаб этих фигур может быть любым. Однако лучше всего правила подходят для фигур высотой 15мм или 25/28мм. Их легко можно найти как окрашенных, так и неокрашенных у широкого диапазона поставщиков.
- Местность для Вашего поля боя, такая как холмы, реки, болота и так далее. Они все доступны в продаже и более подробно будут описаны позже.
- Кубики: Обычные кубики со значениями от 1 до 6 (К6). В идеале у каждого игрока должно быть примерно по 10 кубиков одного цветового и по 5 кубиков двух других цветов.
- Средства измерения расстояний: измерительные ленты или набор измерительных линеек, размеченных в дюймах или миллиметрах.

ПОДСКАЗКА!

То, какой масштаб фигур вы изберете, для *Поля Славы*, несущественно, поскольку правила годятся для любого масштаба.

ИЗМЕРЕНИЯ

Расстояния в *Поле Славы* измеряются в ***единицах движения***. Одна единица движения, или сокращенно ЕД, равна 25мм или 1 дюйму, смотря что будет удобнее игрокам или будет определено организаторами соревнований.

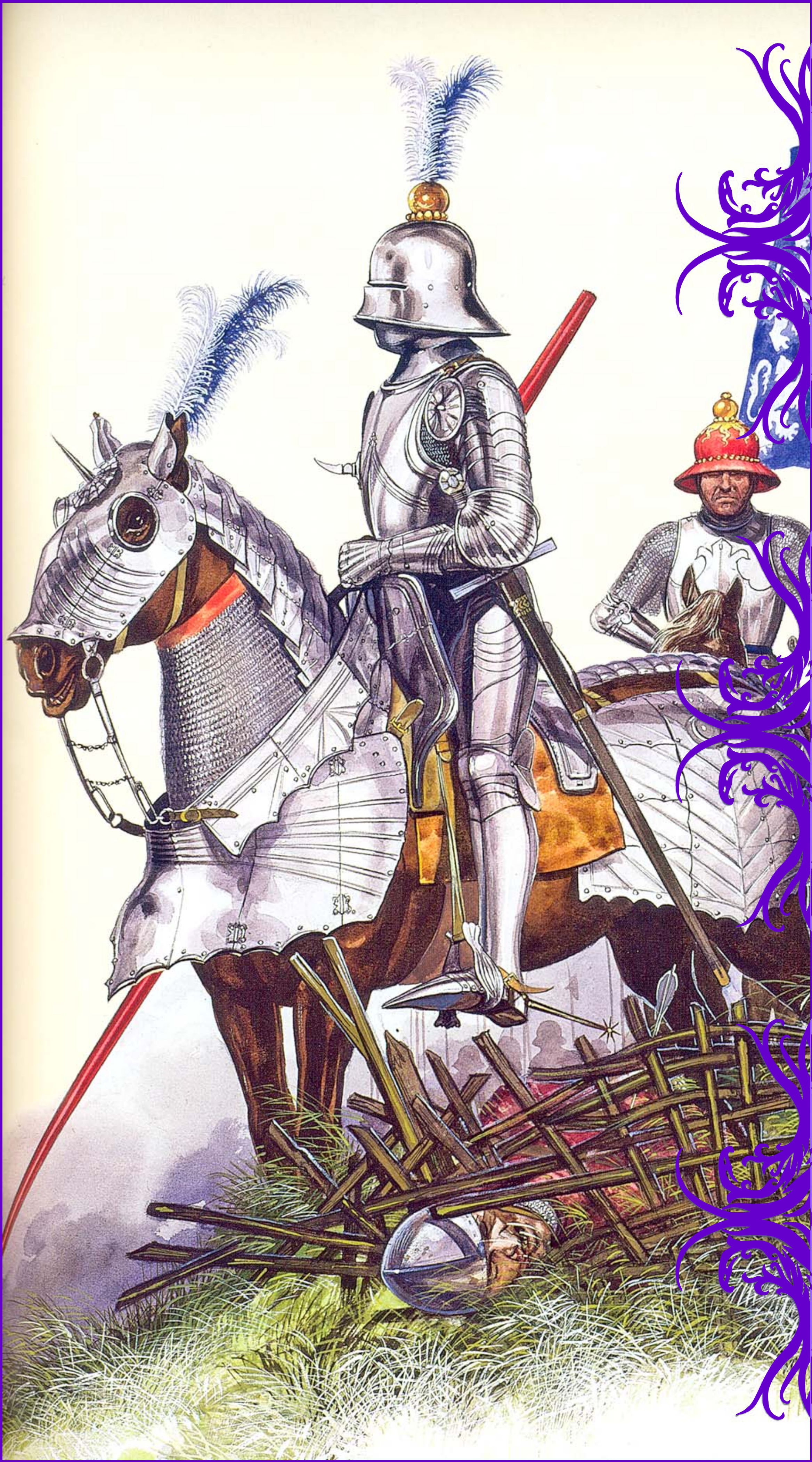
ПОДСТАВКИ

Подставка – это прямоугольник, на котором установлены модели фигур. Количество и тип фигур дает визуальное представление о присутствующих войсках. Каждая подставка представляет собой некоторое количество реальных людей, что подробнее объясняется в Приложении 1. В *Поле Славы* количество необходимых для формирования боевой группы подставок, определено в наших дополнительных книгах с армейскими листами, являющихся составной частью *Поля Славы*.

Все используемые в *Поле Славы* фигуры устанавливаются на подставках одинаковой ширины. При использовании 15мм или более маленьких фигур, ширина подставки должна быть 40мм. Для 25/28мм фигуры ширина 60мм. Глубина подставок и количество фигур, которые могут быть установлены на каждой подставке, указаны в таблице в Приложении 1.

Поле Славы демонстрирует широкий диапазон различных ***типов войск***. Они отражают огромное разнообразие, которое было в армиях этого периода. Подставки различных типов войск представляются различными способами. На подставках быстрых, легко вооруженных войск обычно будет меньшее количество фигур, чем у медленных, тяжело вооруженных воинов.

ВОЙСКА



Сэр Джон Чейни и латник, 1485 г., рисунок Герри Эмблетона © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Мен-эт-Армс 145: **Война Роз.**

Галлы и Нумидийцы сталкиваются с Римской Конницей и Гастатами

На фотографии выше показаны несколько различных типов войск. Они характеризуются пятью параметрами: **тип войск**, **доспехи**, **качество** (навыки), **обученность маневрам** и **боевые способности**. Сочетание этих параметров позволяет *Полю Славы* точно отразить самые разнообразные типы войск, существовавших в древнем мире и средневековье.

ТИПЫ ВОЙСК

Существуют две основные категории **типов войск**, подразделяющиеся далее на несколько подкатегорий в соответствии с тем, как они действуют и сражаются на поле боя. Различные типы войск устанавливаются на подставки по-разному. Две главные категории – это пехота и всадники, которые далее подразделяются как указано ниже (более подробно см. ***Приложение 1***).

ПЕХОТА

Это могут быть: ***тяжелая пехота***, ***средняя пехота***, ***легкая пехота***, ***толпа***, ***боевые повозки***, ***легкая артиллерия*** или ***тяжелая артиллерия***.

ВСАДНИКИ

Это могут быть: ***рыцари***, ***катафракты***, ***легкая конница***, ***конница***, ***верблюды***, ***слоны***, ***тяжелые колесницы***, ***легкие колесницы*** или ***серпоносные колесницы***.

ДОСПЕХИ

Некоторые войска получают преимущество в результате ношения доспехов или щитов. Некоторые факторы, такие как их верховые животные или транспортные средства делают доспехи и щиты менее полезными. В Поле Славы используются четыре уровня **защищенности доспехами**. К ним относятся (в порядке уменьшения защиты): ***в тяжелых доспехах***, ***в доспехах***, ***защищенные*** и ***незащищенные***.

Войска всех типов имеют один из этих показателей доспехов, за исключением: ***боевых повозок***, ***слонов***, ***артиллерии*** всех типов и ***колесниц*** всех типов.

На фотографии ниже Римская конница может быть описана как «конница, в доспехах». А Карфагенские слоны – как просто «слоны».

КАЧЕСТВО

Некоторые войска лучше сражаются по причине их морального духа, обученности и/или навыков владения оружием. В *Поле Славы* выделены четыре категории **качества** войск: **элитные**, **превосходные**, **средние** и **плохие**.

Только исключительные войска с наивысшей моралью могут классифицироваться как **элитные**. Некоторые из наиболее известных армий в истории содержали высокий удельный вес превосходных воинов, в то время как другие состояли из войск среднего или даже плохого качества. В целом, армия из войск плохого качества будет слабее, чем превосходные войска. В виде компенсации за это в *Поле Славы* они стоят меньшее количество очков в расчете за подставку (подробную информацию об очках стоимости войск Вы можете найти в наших дополнительных книгах с армейскими листами). Так, армия из войск худшего качества может быть существенно многочисленнее.

ОБУЧЕННОСТЬ

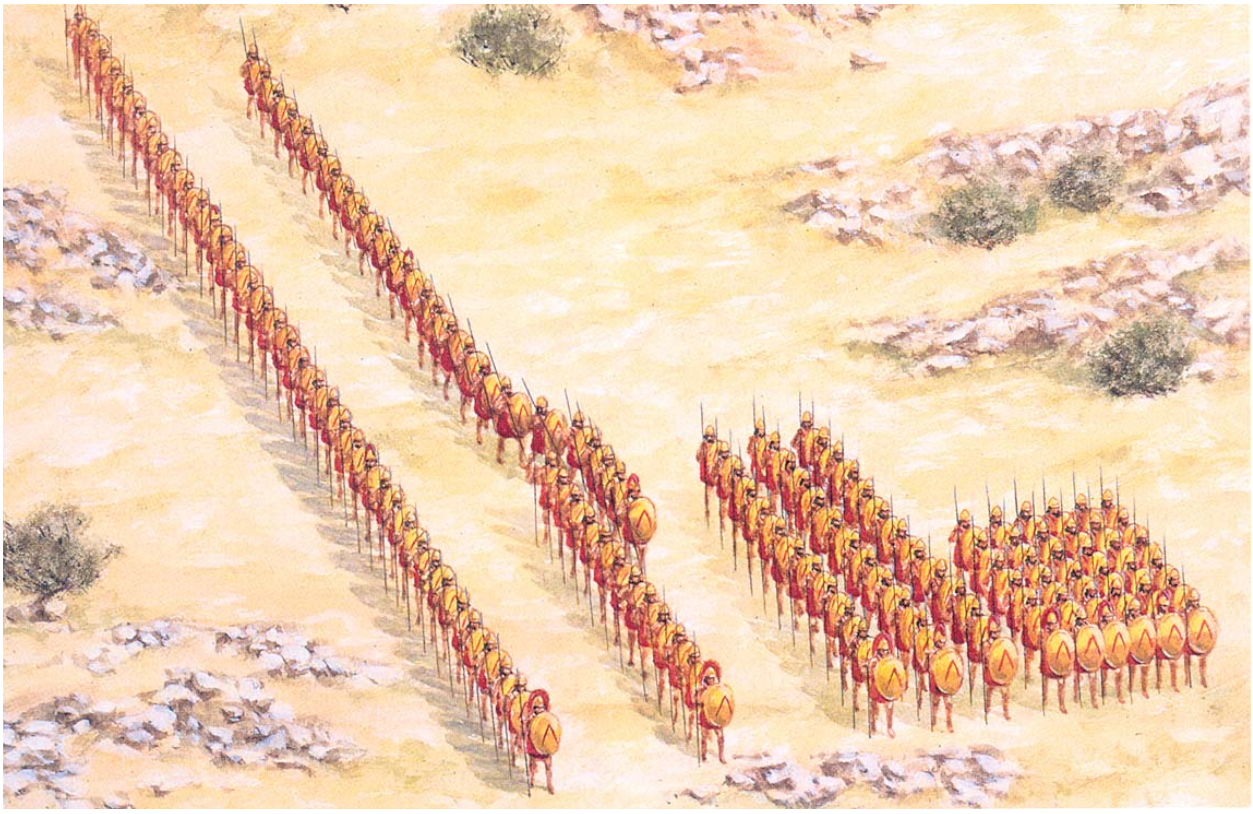
Войска, способные повиноваться приказам и совместно действовать в строю, классифицируются как **обученные**. Все прочие являются **необученными**.

Плотно построенная Римская пехота на фотографии на обороте – легионеры. Они описаны как «тяжелая пехота, в доспехах,

ПОДСКАЗКА!

Умело действуя немногочисленными высокопрофессиональными войсками, часто можно разгромить большие войска плохого качества, достигнув высокого результата, которым следует воспользоваться.

Перед Римской конницей стоит невыполнимая задача.



***Боевая подготовка Лакедемонян, рисунок Адама Хука © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Воин 27:* Греческий Гоплит 480-323 гг. до н.э.**

превосходные, обученные». Галльские Воины в рядах Карфагенской армии классифицируется как «средняя пехота, защищенные, средние, необученные». С каждым из них в правилах обращаются по-разному.

СПОСОБНОСТИ

Оружие и тактические умения, влияющие на эффективность действий в бою, называются **способностями**. Названия некоторых способностей являются хорошо известными терминами, другие менее распространены и были созданы для *Поля Славы*, чтобы дать легко запоминающиеся названия специфическому поведению или навыкам владения оружием. В *Поле Славы* не достаточно просто иметь оружие, чтобы расцениваться как обладающим «способностью» – войска только тогда классифицируются как владеющие способностью, если использование данного оружия и боевой техники было основной составляющей их тактических методов или обучения. Например, конница Гулямов иногда могла носить лансы, но их главным способом ведения боя было действие в качестве конных лучников с мечами или булавами, поэтому мы принимаем во внимание только эти последние их способности.

Перечень способностей: ***длинный лук, арбалет***, ***лук***, ***лук****, ***огнестрельное оружие***, ***дротики***, ***праща***, ***мечники***, ***умелые мечники***, ***наступательные копейщики***, ***оборонительные копейщики***, ***пикинеры***, ***ударная пехота***, ***тяжелое оружие***, ***лансеры***, ***легкое копье***, ***легкая артиллерия*** и ***тяжелая артиллерия***.

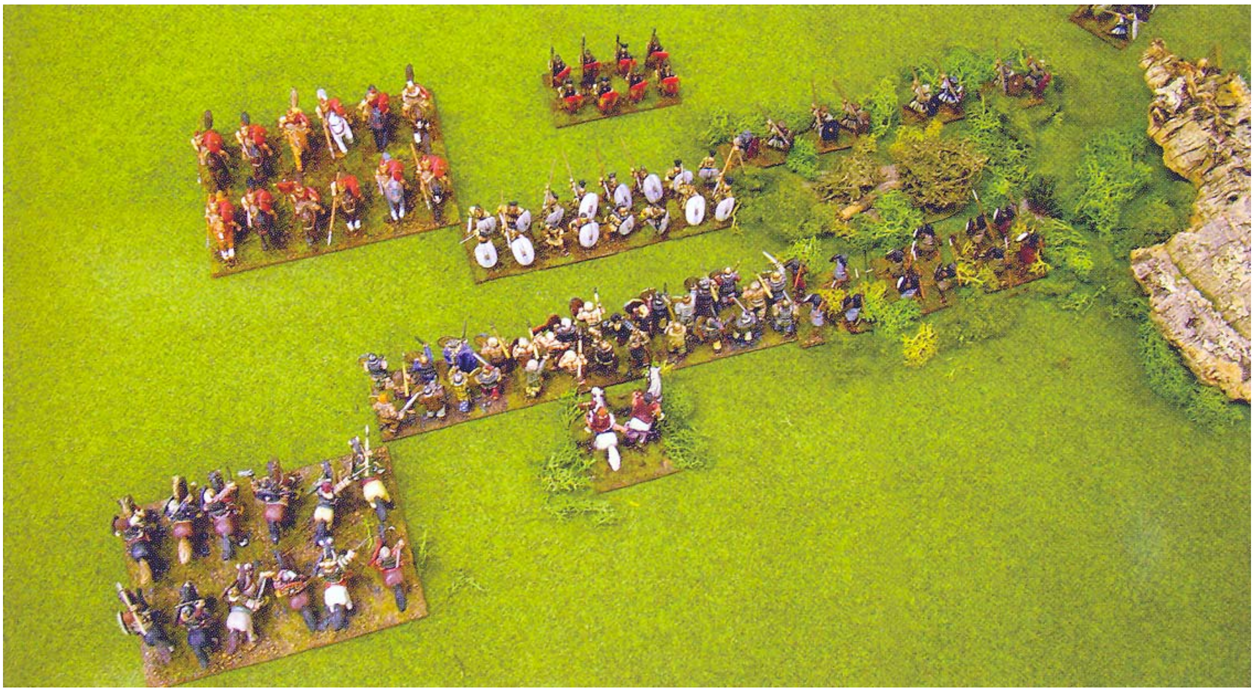
ПОДЫТОЖИМ

Пять характеристик: **тип**, **доспехи**, **качество**, **обученность** и **способности** все вместе используется для описания подставки с фигурами. Хотя в первый момент это может показаться несколько сложным, на самом деле с ними очень легко обращаться и они только способствуют игровому процессу. Наши дополнительные книги с армейскими листами подробно описывают типы войск. Некоторое знание истории может помочь с тактическими решениями, например, заставить двигаться группу атакующих слонов – не слишком сложная задача (**средние**). Также вряд ли они смогут держать шаг (**необученные**). Сравните это с рядами высоко дисциплинированной доспешной Римской пехоты (**тяжелая пехота**, **в доспехах**, **превосходные**, **обученные**). Они оснащены пилумами, который метаются с близкой дистанции (**ударная пехота**) перед вступлением в бой со щитами и гладиусами (**умелые мечники**). Сильные и слабые стороны каждого типа войск станут более легки для понимания и применения, по мере того, как Вы будете играть.

ПОДСКАЗКА!

Выберите армию на интересующий Вас период. Лучше руководствоваться своими предпочтениями, поскольку в *Поле Славы* нет «супер армий», у каждой есть свои преимущества и слабости. Например, Спартанская армия состоит главным образом из гоплитов (тяжелая пехота, в доспехах, превосходные, обученные, наступательные копейщики). Ими легко управлять, они очень крепкие и несгибаемые. Они опасны с фронта, но медленно реагируют. Сравните их с армией Скифов, включающей большое количество конных лучников (легкая конница, незащищенные, средние, необученные, лук, мечники). Они чрезвычайно маневренны. Действуя как застрельщики с луками, они ослабляют своих врагов, прежде чем атаковать. Эти две армии весьма различны, а их боевые доктрины абсолютно противоположны. У обоих есть возможность победить при умелом использовании. Выбор за Вами.

Обученные Легионеры сталкиваются с Галлами Ганнибала



Спартанские гоплиты стойко держаться против Персидских конных лучников

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КАТЕГОРИИ ВОЙСК

Упомянутые выше типы войск можно легко сгруппировать в следующие категории, для описания выполняемых ими на поле боя функций. Чтобы избежать необходимости повторяться, эти термины будут использованы в правилах повсюду:

ЗАСТРЕЛЬЩИКИ:

- боевые группы целиком из легкой пехоты
- легкая конница

ПОДСКАЗКА!

Знание того, каким образом использовались те или иные войска полководцами этой эпохи, может существенно помочь в игре. Например, используйте своих застрельщиков, чтобы отогнать застрельщиков противника или изнурять вражеские строевые войска. Но они не предназначены для ближнего боя.

СТРОЕВЫЕ ВОЙСКА (НЕЗАСТРЕЛЬЩИКИ):

- все войска, кроме легкой пехоты или легкой конницы
- смешанные боевые группы из тяжелой или средней пехоты с поддержкой легкой пехоты

УДАРНЫЕ ВОЙСКА:

- любые всадники со способностью лансеры, кроме легкой конницы
- тяжелые колесницы
- серпоносные колесницы
- пехота со способностью ударная пехота
- пехота со способностью наступательные копейщики
- пехота со способностью пикинеры

Полевой штаб Герцога Бургундского

ЛАГЕРЬ

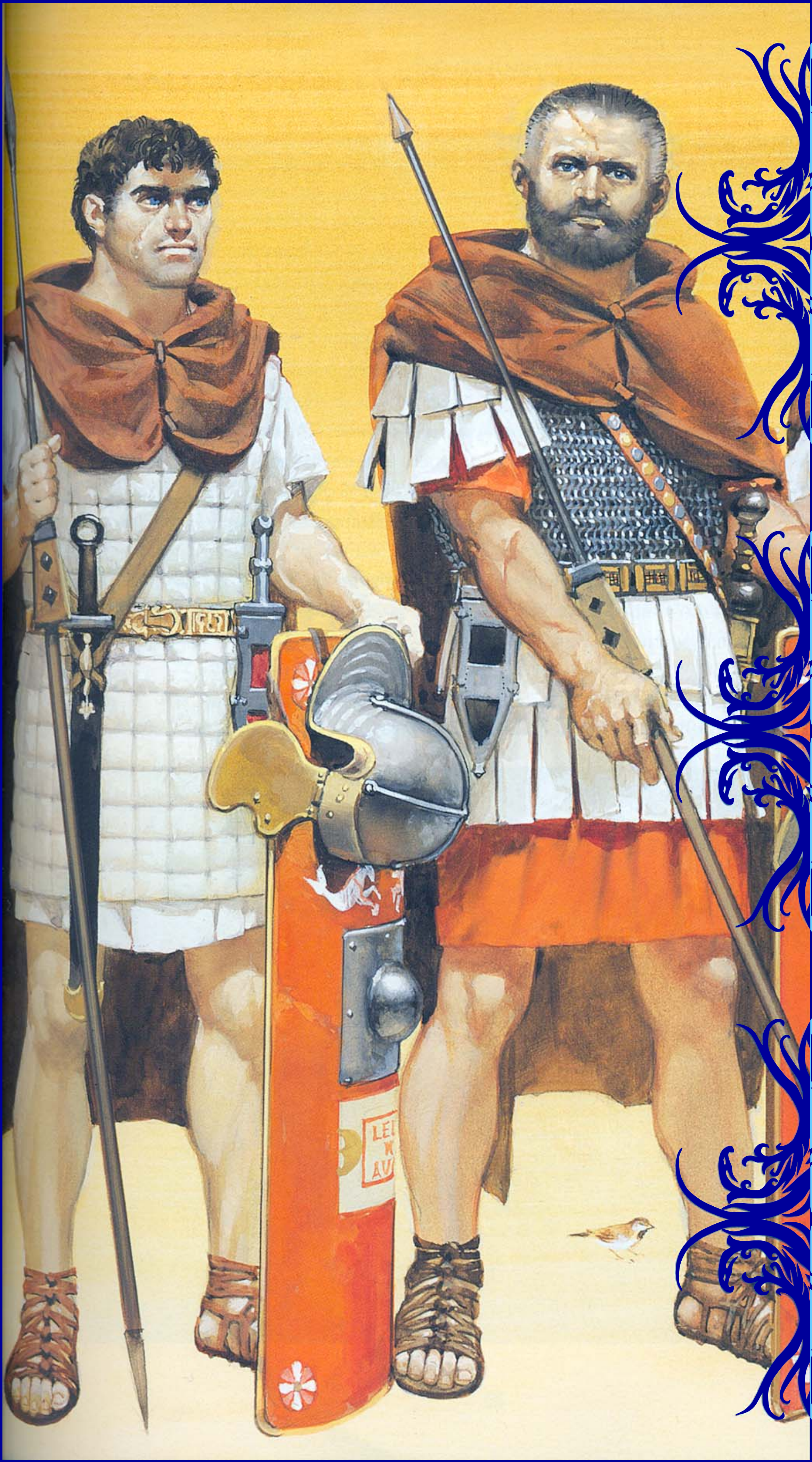
У каждой армии есть **лагерь**. Если вражеская боевая группа в конце своего движения вступает в контакт с неукрепленным лагерем, лагерь тут же становится разграбленным и теряется.

Укрепленный лагерь считается охраняемым лагерной стражей, которую нужно победить прежде, чем разграбить лагерь.

ПОДСКАЗКА!

Разместите Ваш лагерь где-нибудь в относительно безопасном месте и защитите его. У армий, потерявших свой лагерь, обычно возникали крупные неприятности. В *Поле Славы* это ослабит Вашу армию и, возможно, поспособствует Вашему поражению.

БОЕВЫЕ ГРУППЫ



Римские Легионеры, рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд.
Взято из Воин 72:
Легионеры Имперского Рима 161-284 гг.

Теперь, когда Вы знаете, что такое подставки и типы войск, мы объясним, как они группируются в боевые группы.

В типичной армии имеется от десяти до пятнадцати боевых групп. Каждая боевая группа включает от двух до двенадцати подставок с миниатюрами, как правило, одного типа войск. Расположение подставок в боевой группе может изменяться, но они всегда двигаются вместе как единое целое. Подставки не могут быть отделены, кроме особых случаев, когда это дозволено правилами. Но даже в этих случаях разделение временное. Во время игры подставки не могут переходить из одной боевой группы в другую.

Считается, что каждая боевая группа включает несколько отдельных отрядов, варварских дружин или племенных контингентов под руководством младшего командующего, который в игре не представлен.

Все подставки боевой группы должны иметь одинаковое качество и обученность. За исключением случаев, когда армейским листом определены смешанные боевые группы, у подставок также должен быть одинаковый класс доспехов. Если армейский лист разрешает выбор качества, обученности или класса доспехов, отдельные боевые группы могут отличаться друг от друга. Однако это не позволяет иметь разнообразие в пределах одной боевой группы.

Изначально в каждой боевой группе должно быть **четное количество подставок**. Единственное исключение из этого правила – когда армейский лист определяет боевые группы, состоящие на 2/3 из одного типа войск и на 1/3 другого. В этом случае может быть 9 подставок, но только, если это находится в пределах диапазона размера боевой группы, указанного в армейском листе. Армейский ***лагерь*** не является боевой группой.

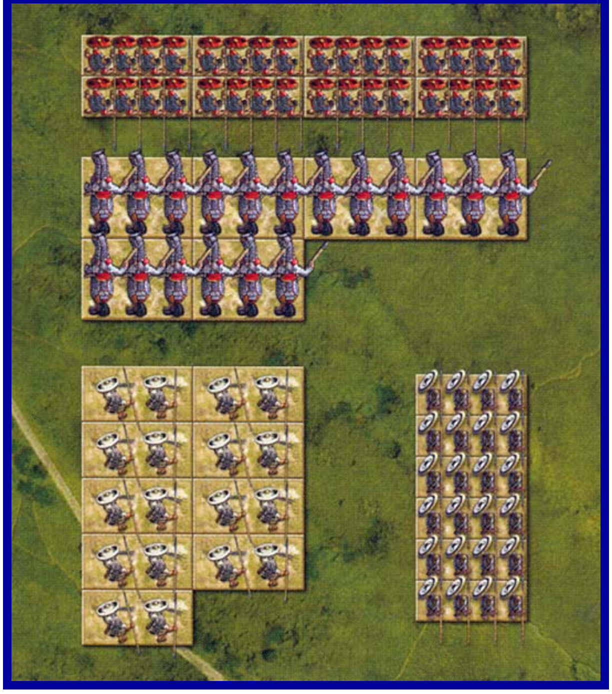
Тренировочный день Рыцарей на Святой Земле, рисунок Криста Хука © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Воин 18: **Рыцари на Святой Земле 1187-1344 гг.**

Африканские ветераны ведут наступление

ПОСТРОЕНИЯ БОЕВЫХ ГРУПП

Вообще, войска должны образовывать **прямоугольное построение** так, чтобы все подставки стояли в одном направлении, соприкасаясь друг с другом краями и углами. Только в задней шеренге боевой группы может быть меньшее количество подставок. Так, например, боевая группа из 8 подставок может быть построена: 1 подставка в ширину и 8 в глубину, 2 в ширину и 4 в глубину, 3 в ширину с 2 подставками в третьей шеренге, 4 в ширину и 2 в глубину и так далее.

НЕКОТОРЫЕ ПРИМЕРЫ ДОПУСТИМЫХ ПОСТРОЕНИЙ



Существуют четыре исключения из этого общего правила:

1. **Колонна** – боевая группа, построенная в одну подставку в ширину, является маршевой колонной и должна изгибаться в точках, где она поворачивает (например, чтобы следовать по дороге) до тех пор, пока вся колонна не пройдет эту точку.

2. У боевой группы, ***сражающейся с противником в двух направлениях***, подставки будут стоять в разных направлениях, пока она не перестроится.

3. **Обязательное движение**, оговоренное правилами, может временно вынудить боевую группу нарушить строй, пока она не перестроится.

4. Некоторые боевые группы могут образовывать ***круговое построение***, при котором подставки направлены во все стороны.

Боевые группы Карфагенян

КАЧЕСТВО БОЕВЫХ ГРУПП (ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ ЗА КАЧЕСТВО)

Различие в качестве типов войск проявляется в перебрасывании кубика. В соответствующих разделах правил, где речь идет о «**перебрасывании за качество**», применяются следующие правила:

- Элитные войска могут перебросить 1-цы и 2-ки.
- Превосходные войска могут перебросить 1-цы.
- Плохие войска должны перебросить 6-ки.
- Кубики перебрасываются только однажды.
- Если *боевая линия* состоит из войск смешанного качества, то она перебрасывает как боевая группа самого плохого качества из линии.

Командующий, сражающийся в ближнем бою в передней шеренге боевой группы, временно улучшает качество этой боевой группы. Это позволяет в ближнем бою при броске «на попадание» (только это, все прочие броски – нет) этой боевой группы увеличить перебрасывание на один уровень. Элитные войска перебрасывают 1-цы, 2-ки и 3-ки; превосходные – 1-цы и 2-ки; средние – 1-цы, а плохие войска не перебрасывают свои 6-ки.

Для любых переброшенных 1-ц, 2-к и 3-к не принимается результат перебрасывания кубика меньший, чем был первоначальный бросок. Такое случается нечасто, но бывает, например элитная боевая группа, выбросившая две 2-ки с общим счетом четыре, получает возможность перебросить два кубика. Если выпадет, скажем, 6 и 1, счет будет восемь (6 и 2). Переброшенная 2-ка не может быть уменьшена до 1-цы.

ПОДСКАЗКА!

Разумно используйте качество Ваших войск. Вы не сможете выиграть сражение, полагаясь на более слабые войска. Тщательно обдумайте, стоит ли отправить командующего в бой для получения дополнительного преимущества. Вступая в бой, он рискует погибнуть. Потеря командования и управления может привести к катастрофе.

УРОВЕНЬ СПЛОЧЕННОСТИ БОЕВЫХ ГРУПП

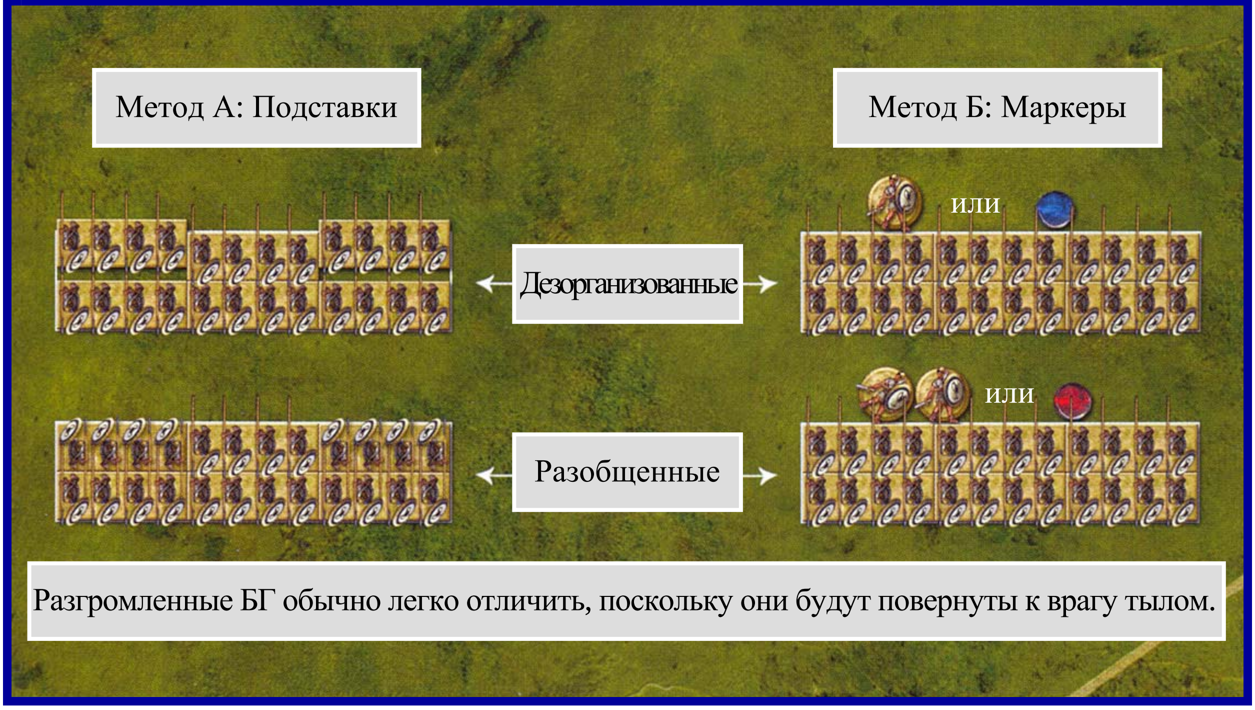
Все боевые группы начинают игру в хорошем состоянии, и мы обращаемся с ними как со **стойкими**. По мере того, как они получают в бою потери, их эффективность и готовность к бою снижаются, что приводит к изменению их **уровня сплоченности**. Эти изменения могут происходить постепенно или внезапно и представляют собой совокупность снижения морали и потери строя. Существуют четыре уровня **сплочености**:

Боевая группа Карфагенян

- **Стойкие**: боевая группа находится в хорошем состоянии и готова сражаться
- **Дезорганизованные**: их эффективность снижена, но они все еще способны сражаться (ДЗРГ)

ПОСТРОЕНИЯ БОЕВЫХ ГРУПП
КАЧЕСТВО БОЕВЫХ ГРУПП (ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ ЗА КАЧЕСТВО)
УРОВЕНЬ СПЛОЧЕННОСТИ БОЕВЫХ ГРУПП
ПОТЕРЯ СТРОЯ БОЕВЫХ ГРУПП

МЕТОДЫ ПОДСТАВОК И МАРКЕРОВ



Разгромленные БГ обычно легко отличить, поскольку они будут повернуты к врагу тылом.

ПОДСКАЗКА!

Сплоченность боевой группы – точный индикатор во время сражения. Чтобы победить в *Поле Славы*, для разгрома армии противника достаточно опустить в бою уровень сплоченности его боевых групп ступенька за ступенькой до тех пор, пока они не будут сломлены. Когда они станут разобщенными или разгромленными, вражеская армия будет сокрушена и обратиться в бегство.

- **Разобщенные**: находятся в критическом состоянии и неспособны эффективно сражаться (РЗБЩ)
- **Разгромленные**: более не способны сражаться, бегут или собираются бежать

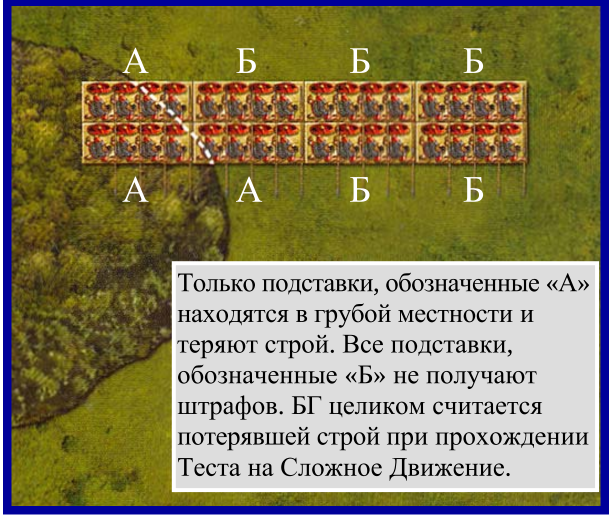
Состояние сплоченности можно наглядно обозначить изменением расположения подставок боевой группы, либо если Вам так нравится, можете использовать фишки или маркеры. Эти различные методы продемонстрированы выше. В любом случае, когда боевая группа разгромлена, ее подставки разворачиваются назад, и она должна будет бежать в специально отведенное последовательностью хода время.

Боевая группа застрельщиков движется через грубую местность

ПОТЕРЯ СТРОЯ БОЕВЫХ ГРУПП

Подставки боевых групп, находящиеся в некоторых типах ***местности***, могут потерять строй, в результате чего они выполняют свои функций менее эффективно, особенно если для данного типа полная эффективность зависит от сохранения строя. Например, фаланга пикинеров зависит от сохранения плотного строя, и поэтому очень плохо функционирует в какой-либо иной местности, кроме хорошей, в то время как у пеших застрельщиков таких проблем нет, поскольку их рассыпной строй позволяет им эффективно действовать почти в любом типе местности.

БОЕВАЯ ГРУППА ГАСТАТОВ В НАРУШАЮЩЕЙ СТРОЙ МЕСТНОСТИ



Только подставки, обозначенные «А» находятся в грубой местности и теряют строй. Все подставки, обозначенные «Б» не получают штрафов. БГ целиком считается потерявшей строй при прохождении Теста на Сложное Движение.

Местность также может влиять на расстояние движения боевых групп. В разделе ***Основные Правила Движения*** подробно раскрыто, что и как влияет на боевые группы.

На отдельные подставки, находящиеся более чем в одном типе местности, воздействие оказывает та местность, которая уменьшает их движение в большей степени или приводит их в наибольший беспорядок. Воздействие оказывается только на те подставки, которые находятся, по крайней мере, частично в такой местности, например, в боевой группе из 8 подставок Македонских пикинеров 4 полностью находятся в «легко проходимой» местности, а 4 в лесу, то только на 4 подставки в лесу влияет местность. Они теряют строй, и их движение уменьшается, соответственно сокращая движение всей боевой группы.

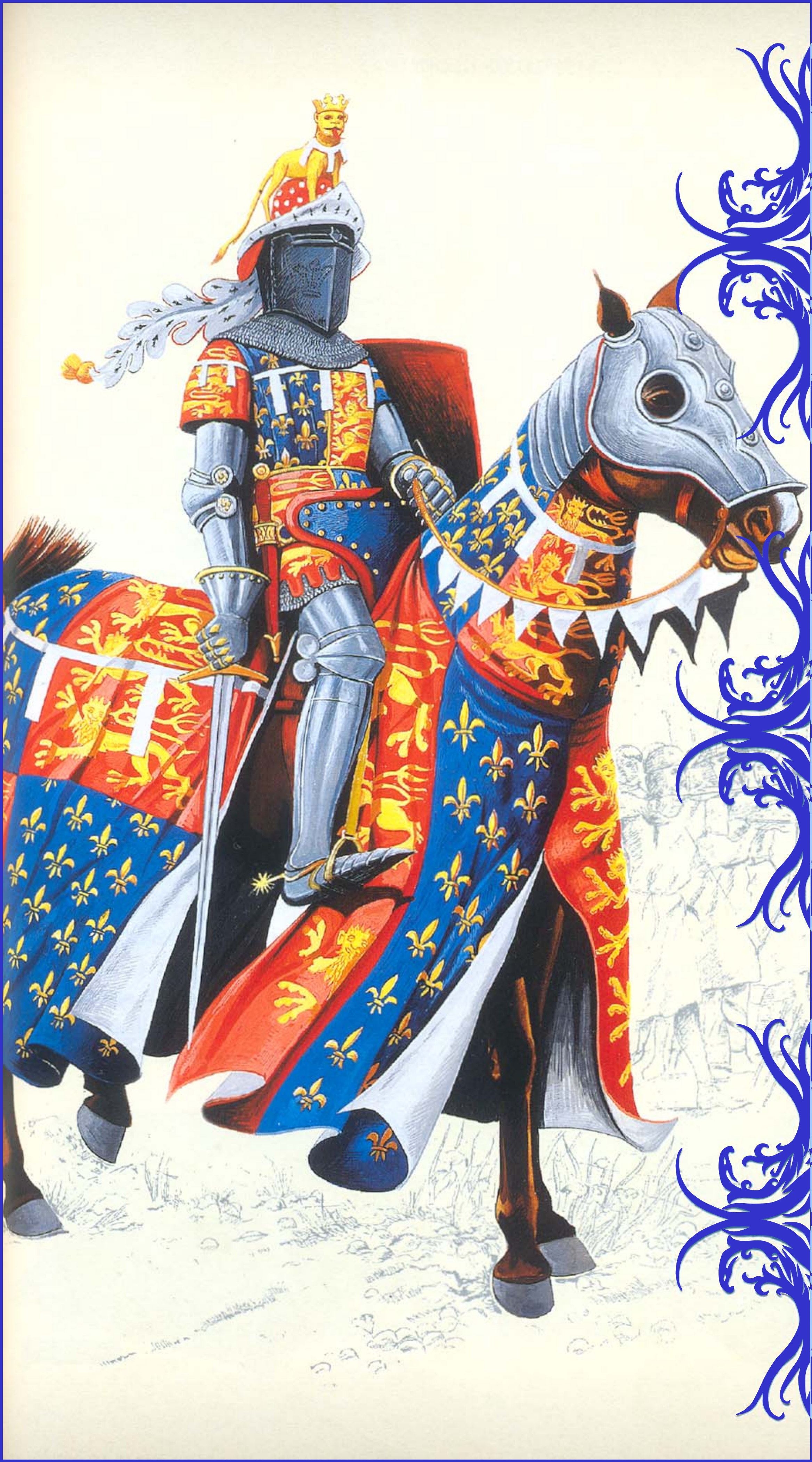
Подставка автоматически восстанавливает строй, покидая местность, приводящую к потере строя.

На схеме слева, боевая группа Римских гастатов частично находится в грубой местности. Обе подставки крайнего левого ряда потеряли строй. В следующем ряду одна подставка в хорошем состоянии и одна потеряла строй. Остальные подставки боевой группы остаются построенными. Для целей движения вся боевая группа считается потерявшей строй, и движение сокращается. Если потребуется пройти какой-либо тест, то вся боевая группа будет считаться потерявшей строй.

ПОДСКАЗКА!

Перед игрой полезно изучить доступные противнику войска (см. дополнительные книги с армейскими листами). Попробуйте разместить или приспособить местность таким образом, чтобы получить тактическое преимущество для Вашей армии. Например, если у Вас есть средневековые рыцари, Вам понадобиться открытое пространство; если у Вас много пеших застрельщиков, Вы можете выбрать крутые холмы. Как только поле боя будет подготовлено, расставьте Ваши войска так, чтобы они могли воспользоваться преимуществом существующей местности, и попытайтесь доминировать там, где у Вас есть такое преимущество. Будет неразумным претендовать на ту местность, которая не дает Вам преимущество или слишком распылять свои войска, способные сражаться в «трудной» местности, чтобы бороться за тактически важные участки поля.

КОМАНДОВАНИЕ И УПРАВЛЕНИЕ



Черный Принц, рисунок Кристофера Росеро © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Мен-эт-Армс 111: **Армии при Креси и Пуатье.**

КОМАНДУЮЩИЕ

В этой главе Вы узнаете, как командовать и управлять боевыми группами на поле боя.

За исключением **командующих**, все подставки должны входить в состав боевых групп. Командующие представлены отдельными подставками и могут двигаться независимо или вместе с боевой группой, к которой они временно присоединились. В каждой армии должен быть ***главнокомандующий*** и 1 – 3 ***подчиненных*** или ***союзных командующих***.

Командующий – персонаж высокого ранга, отвечающий за воздействие на одну или несколько боевых групп. Подставка, представляющая командующего, должна быть легко отличима от других подставок в армии. У всех командующих есть ***командная дистанция***, то есть расстояние, в пределах которого они могут влиять на боевые группы. Имеются три уровня командующих, которые указаны в армейских листах из дополнительных книг:

- **Вдохновенный командующий (ВК)**, командная дистанция 12 ЕД. К этой категории можно отнести Юлия Цезаря, Чингисхана, Тимура, Ганнибала, Пирра и Александра.
- **Полевой Командующий (ПК)**, командная дистанция 8 ЕД. Это компетентный командующий, способный командовать армией или быть надежным подчиненным.
- **Отрядный Командующий (ОК)**, командная дистанция 4 ЕД. Это младший офицер, способный командовать небольшой частью армии, либо очень слабый командующий крупной армией, такой как Дарий.

АХИЛЛ

Ганнибал

Командующий может быть только с одной боевой группой одновременно. Когда боевая группа участвует в ближнем бою, он на выбор может либо сражаться в передней шеренге, либо воодушевлять боевую группу с тыла. Если он не сражается в передней шеренге в ближнем бою, он может оказывать воздействие на другие боевые группы, которые находятся в пределах его командной дистанции и не участвуют в ближнем бою.

Если командующий действует с боевой группой, подставка командующего должна быть расположена так, чтобы соприкасаться край к краю и угол к углу с подставкой этой боевой группы. При независимом действии его подставка не должна соприкасаться ни с какими боевыми группами.

ГЕКТОР

***Преторианцы пытаются захватывать орла второго Парфянского легиона, Битва при Имме, 218 г., рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Воин 72:* Легионеры Имперского Рима 161-284 гг.**

КОМАНДНАЯ ЛИНИЯ

Командующие могут влиять только на те боевые группы, с которыми они находятся **на командной линии**. Главнокомандующий и подчиненные командующие находятся на командной линии со всеми боевыми группами основной армии, но не являются таковыми для любых ***союзных контингентов***.

В некоторых армиях может быть один или более союзных контингентов. Союзные командующие находятся на командной линии только с боевыми группами своих собственных контингентов.

ПОДСКАЗКА!

Решение, каких командующих выбирать и как их использовать, является ключевым. Отправите ли Вы их в критический момент в атаку, чтобы, сражаясь в передней шеренге, они воодушевляли войска; либо придержите позади Ваших линий для сохранения командования и управления? Мудрое принятие такого решения часто может оказаться ключом к успеху в *Поле Славы*.

БОЕВЫЕ ЛИНИИ

Боевая линия - это несколько боевых групп, каждая из которых соприкасается хотя бы частично краями с другими, и все они ориентированы в одном направлении. Она может быть сформирована при расстановке или во время игры, путем перемещения боевых групп в такую позицию. Чтобы действовать как боевая линия, необходимо наличие командующего, находящегося с ними на командной линии. Он должен быть с одной из боевых групп, и его **командная дистанция** должна достигать каждой боевой группы боевой линии.

Существуют следующие ограничения:

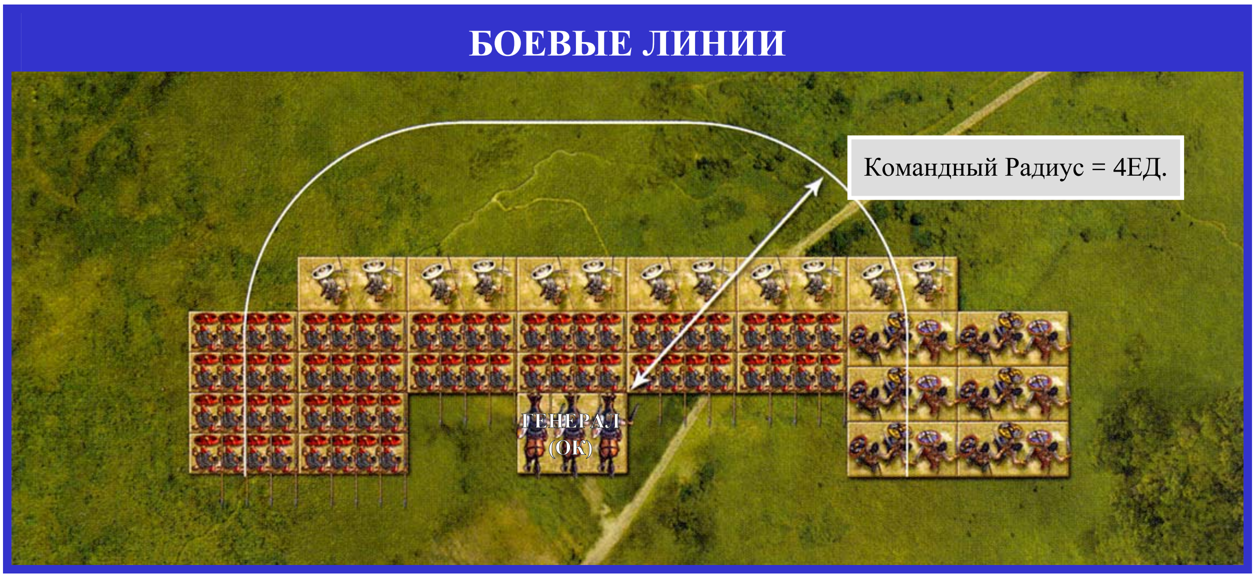
- Потерявшие строй, разобщенные или разгромленные войска не могут входить в состав боевой линии.
- Серпоносные колесницы никогда не могут всходить в состав боевой линии.
- Пехота и всадники не могут быть смешаны в одной боевой линии, за исключением:
  - Легкая пехота может быть в боевой линии со всадниками.
  - Слоны могут быть в боевой линии с пешими войсками.
- Боевые группы, которые входят в состав союзного контингента, могут формировать боевую линию только с другими боевыми группами того же самого союзного контингента.

Основное преимущество боевой линии состоит в том, что это позволяет множеству боевых групп выполнять некоторые действия вместе, как будто с каждой из них находится командующий.

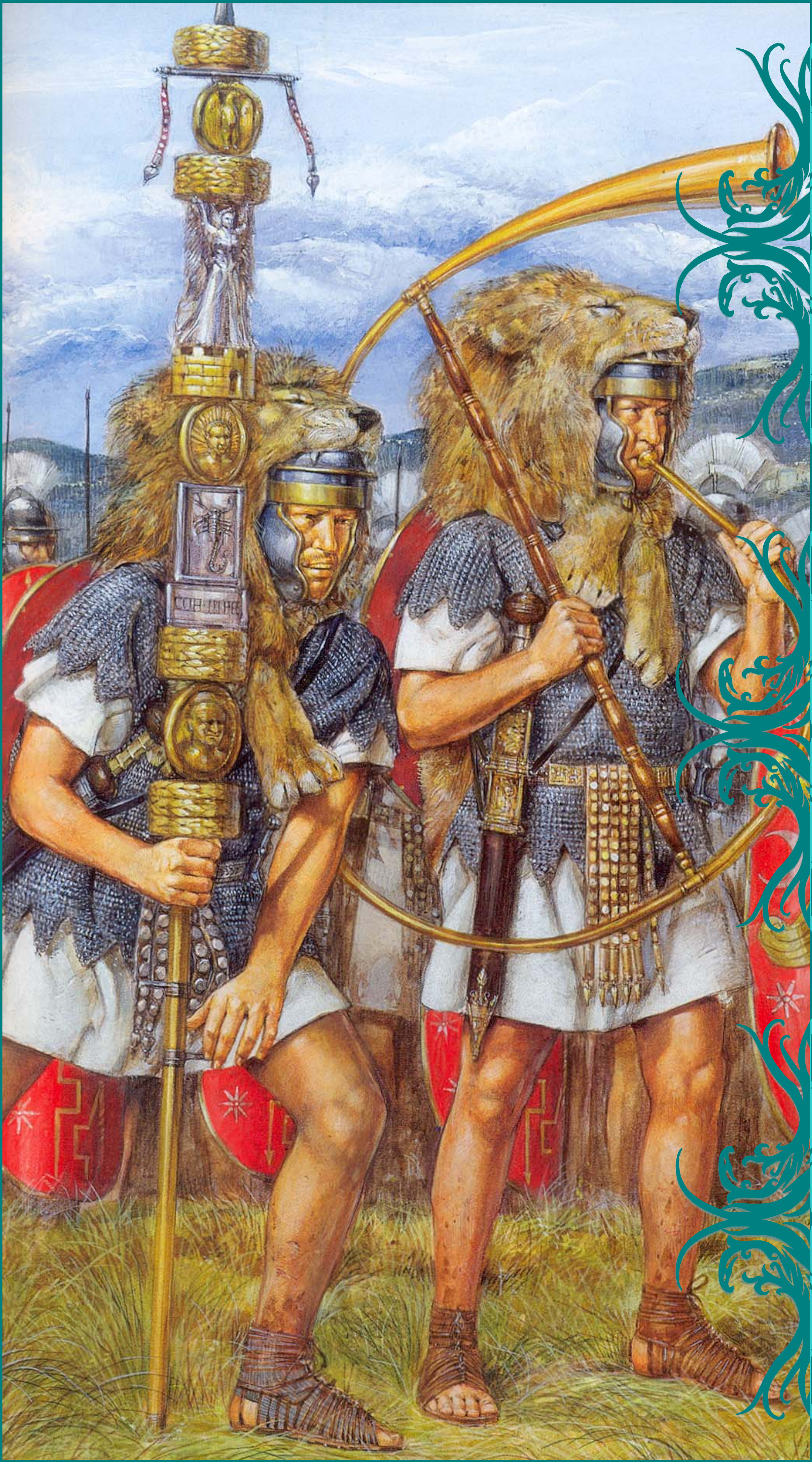
ПОДСКАЗКА!

Размещение и действие в составе боевых линий – обычная историческая тактика, которая может дать Вам возможность приобрести существенные выгоды при маневрировании, часто позволяя получить инициативу.

БОЕВЫЕ ЛИНИИ



СТАРТОВЫЕ АРМИИ



Третья Преторианская Когорта, рисунок Ричарда Хука © Оспрей Паблишинг Лтд

Взято из Элита 50: **Преторианская Гвардия.**

Теперь, когда Вы знаете, как управлять армией, пришло время рассмотреть некоторые типовые армии. Далее следуют «стартовые» армии, вольно основывающиеся на противостоящих силах в Битве при Требии (218 г. до н.э). Мы будем использовать эти армии и типы войск, чтобы ознакомить Вас с остальными правилами. При Требии Карфагенская армия Ганнибала нанесла поражение Римской армии под руководством Семпрония Лонга.

РИМСКАЯ АРМИЯ СЕМПРОНИЯ	
Главнокомандующий: Семпроний Лонг	Полевой Командующий
Подчиненный командующий: Гай Фульвий	Отрядный Командующий
Подчиненный командующий: Луций Лукреций	Отрядный Командующий
4 х Конница	Конница, Легкое Копье, Мечники, В Доспехах, Необученные, Средние
4 х Конница	Конница, Легкое Копье, Мечники, В Доспехах, Необученные, Средние
4 х Гастаты и Принципы	Тяжелая Пехота, Ударная Пехота, Умелые Мечники, В Доспехах, Обученные, Превосходные
4 х Гастаты и Принципы	Тяжелая Пехота, Ударная Пехота, Умелые Мечники, В Доспехах, Обученные, Превосходные
4 х Триарии	Тяжелая Пехота, Наступательные Копейщики, В Доспехах, Обученные, Элитные
4 х Велиты	Легкая Пехота, Дротики, Легкое Копье, Защищенные, Обученные, Средние
4 х Гастаты и Принципы	Тяжелая Пехота, Ударная Пехота, Умелые Мечники, В Доспехах, Обученные, Превосходные
4 х Гастаты и Принципы	Тяжелая Пехота, Ударная Пехота, Умелые Мечники, В Доспехах, Обученные, Превосходные
4 х Триарии	Тяжелая Пехота, Наступательные Копейщики, В Доспехах, Обученные, Элитные
4 х Велиты	Легкая Пехота, Дротики, Легкое Копье, Защищенные, Обученные, Средние
8 х Италийская Пехота	Средняя Пехота, Легкое Копье, Мечники, Защищенные, Обученные, Средние
Укрепленный Лагерь	

Римская армия в готовности

Карфагенская армия наступает

КАРФАГЕНСКАЯ АРМИЯ ГАННИБАЛА

Главнокомандующий: Ганнибал	Вдохновенный Командующий
Подчиненный командующий: Гасдрубал	Отрядный Командующий
Подчиненный командующий: Магон	Отрядный Командующий
4 x Галльская Конница	Конница, Легкое Копье, Мечники, В Доспехах, Необученные, Превосходные
4 x Испанская Конница	Конница, Легкое Копье, Мечники, Защищенные, Необученные, Превосходные
4 x Нумидийская Конница	Легкая Конница, Дротики, Легкое Копье, Незащищенные, Необученные, Средние
4 x Нумидийская Конница	Легкая Конница, Дротики, Легкое Копье, Незащищенные, Необученные, Средние
6 x Африканские Копейщики	Тяжелая Пехота, Наступательные Копейщики, Защищенные, Обученные, Средние
6 x Африканские Копейщики	Тяжелая Пехота, Наступательные Копейщики, Защищенные, Обученные, Средние
8 x Галльская Пехота	Средняя Пехота, Ударная Пехота, Мечники, Защищенные, Необученные, Средние
6 x Испанская Пехота	Средняя Пехота, Ударная Пехота, Мечники, Защищенные, Необученные, Средние
2 x Слоны	Слоны, Необученные, Средние
6 x Нумидийская Пехота	Легкая Пехота, Дротики, Легкое Копье, Незащищенные, Необученные, Средние
4 x Балеарские Пращники	Легкая Пехота, Праща, Незащищенные, Необученные, Превосходные
Укрепленный Лагерь	

Это другая пара «стартовых» армий, вольно основывающиеся на противостоящих силах в Битве при Креси (1346 г.). В этой битве Английская армия Короля Эдуарда III нанесла поражение Французской армии Короля Филиппа VI.

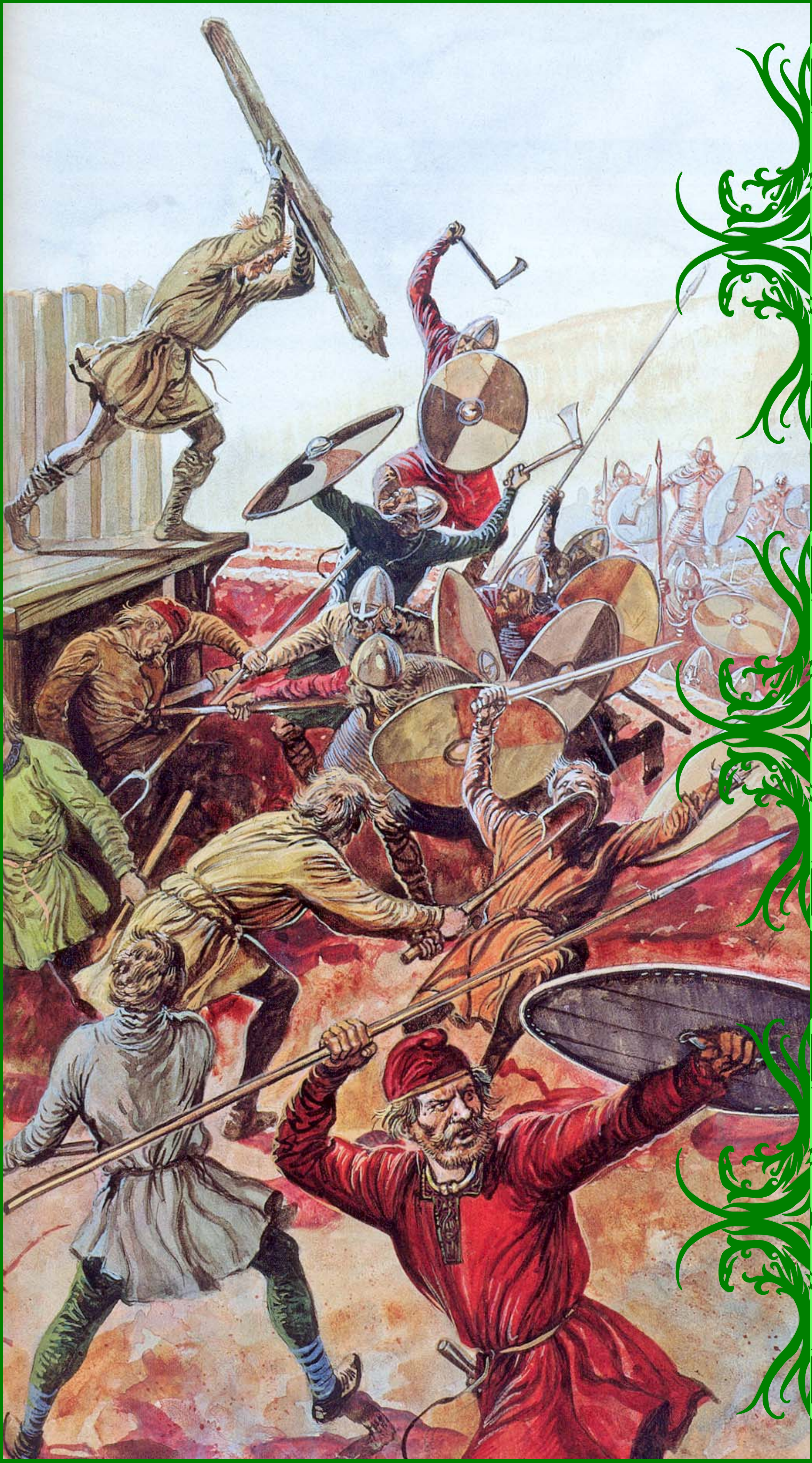
ФРАНЦУЗСКАЯ АРМИЯ КОРОЛЯ ФИЛИППА

Главнокомандующий: Король Филипп VI	Полевой Командующий
Подчиненный командующий: Карл, Граф де Алансон	Отрядный Командующий
Подчиненный командующий: Рудольф, Герцог де Лоррейн	Отрядный Командующий
4 х Латники	Рыцари, Лансеры, Мечники, В Тяжелых Доспехах, Необученные, Превосходные
4 х Латники	Рыцари, Лансеры, Мечники, В Тяжелых Доспехах, Необученные, Превосходные
4 х Латники	Рыцари, Лансеры, Мечники, В Тяжелых Доспехах, Необученные, Превосходные
4 х Латники	Рыцари, Лансеры, Мечники, В Тяжелых Доспехах, Необученные, Превосходные
8 х Генуэзские Арбалетчики	Средняя Пехота, Арбалеты, Защищенные, Обученные, Средние
6 х Французские Арбалетчики	Средняя Пехота, Арбалеты, Защищенные, Необученные, Средние
6 х Французские Арбалетчики	Средняя Пехота, Арбалеты, Защищенные, Необученные, Средние
12 х Крестьяне	Толпа, Незащищенные, Необученные, Плохие
Неукрепленный Лагерь	

АНГЛИЙСКАЯ АРМИЯ КОРОЛЯ ЭДУАРДА

Главнокомандующий: Король Эдуард III	Полевой Командующий
Подчиненный командующий: Эдуард, Черный Принц	Отрядный Командующий
Подчиненный командующий: Вильям де Богун, Граф Нортгемптон	Отрядный Командующий
4 х Спешенные латники	Тяжелая Пехота, Тяжелое Оружие, В Тяжелых Доспехах, Обученные, Превосходные
4 х Спешенные латники	Тяжелая Пехота, Тяжелое Оружие, В Тяжелых Доспехах, Обученные, Превосходные
4 х Спешенные латники	Тяжелая Пехота, Тяжелое Оружие, В Тяжелых Доспехах, Обученные, Превосходные
8 х Лучники с длинными луками	Средняя Пехота, Длинный Лук, Мечники, Защищенные, Обученные, Средние
8 х Лучники с длинными луками	Средняя Пехота, Длинный Лук, Мечники, Защищенные, Обученные, Средние
6 х Лучники с длинными луками	Средняя Пехота, Длинный Лук, Мечники, Защищенные, Обученные, Средние
8 х Уэльсские копейщики	Средняя Пехота, Наступательные Копейщики, Незащищенные, Необученные, Средние
2 х Пушки	Легкая Артиллерия, Необученные, Средние
12 х Вырытые канавы и волчьи ямы	Полевые Укрепления
Неукрепленный Лагерь	

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

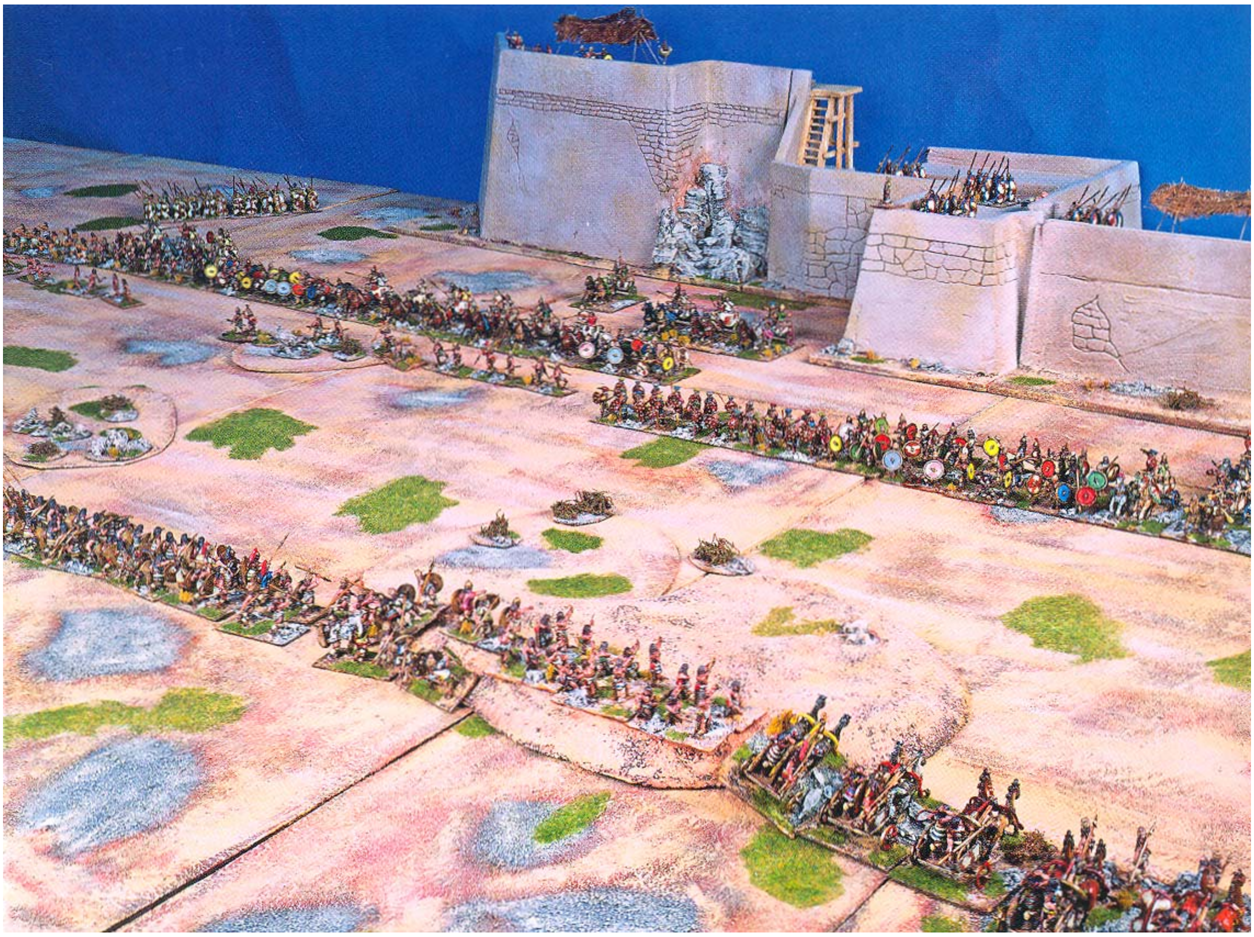


Битва при Андредсвелде, рисунок Герри Эмблетона © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Воин 5: **Тэны Англо-Саксов 449-1066 гг.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первым делом нужно установить местность на поле боя, а затем расставить армии. Это можно делать разными способами, в зависимости от типа игры, в которую собираетесь играть. Если Вы реконструируете историческое сражение или кампанию, возможно, Вы изучите, какой была местность, и как были расставлены войска на поля боя. Этим будет продиктовано расположение ваших сил. Однако если такой информации нет, или Вы просто хотите провести сражение на «равное количество очков», Вы можете использовать систему, описанную в приложениях в конце этой книги.

Идет игра: Троянцы защищают Трою



ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Игра проводится на протяжении нескольких ходов, во время каждого последующего хода игроки поочередно «активируются». Игра продолжается до тех пор, пока сценарий не будет сыгран, одна из армий обратиться в бегство, или закончится время. Мы полагаем, что трех часов должно быть достаточно для двух игроков, имеющих некоторый опыт, чтобы завершить игру. В свой ход активный игрок может объявлять атаки и передвигать свои войска. Его противник может производить

ОЧКИ ИСТОЩЕНИЯ

Каждая РАЗГРОМЛЕННАЯ, бежавшая со стола или уничтоженная на текущий момент боевая группа	2
Каждая разбросанная или уклонившаяся за пределы стола боевая группа	1
Каждая РАЗОБЩЕННАЯ на текущий момент боевая группа	1
Разграбленный противником лагерь	2

только ответные действия, позволенные правилами. Войска обоих игроков могут стрелять и сражаться, и оба игрока могут перемещать своих командующих в заключительной фазе хода. На следующий ход активным становится другой игрок, и процесс повторяется до конца игры.

Игра прекращается либо когда закончится время, либо в конце текущей фазы, если одна из армий (или обе) обратились в ***бегство***. ***Бегство армии*** происходит, когда очки истощения армии, подсчитываемые по таблице выше, становятся равными или превышают количество боевых групп в армии на начало игры. Вполне возможно, что армии обоих игроков могут оказаться разгромленными одновременно.

Обратите внимание, что боевые группы серпоносных колесниц не учитываются ни при определении истощения, ни при подсчете первоначального количества боевых групп, ни при вычислении очков истощения. Их потеря ожидаема.

ХОДЫ И ФАЗЫ

Ход подразделяется на пять фаз. Они проводятся строго в следующем порядке:

1. **Фаза Столкновения**: в фазе столкновения происходят атаки и вытекающие в результате них бои. Активный игрок может инициировать атаку, намереваясь вступить в ближний бой. Противостоящий игрок может отреагировать ***уклонением*** или ***перехватом атаки***, если это возможно. Затем происходит столкновение. Исторически, яростная атака некоторых типов войск могла разгромить врага в момент столкновения или серьезно его дезорганизовать. Здесь должны преуспеть войска, имеющие способность **лансеры**, или **ударная пехота**.
2. **Фаза Маневров**: активный игрок передвигает любые свои войска, которые не двигались в фазе столкновения. **Необученным** войскам зачастую может оказаться труднее изменить направление или перестроится, чем **обученным**.
3. **Фаза Стрельбы**: Любые войска с обеих сторон, способные стрелять во вражеские подставки, должны стрелять в этой фазе.

ПОДСКАЗКА!

Вам часто придется принимать критические решения в Фазе Совместных Действий. Используете ли Вы своих командующих, чтобы усилить мораль в области основной атаки или попытаетесь сплотить боевую группу, которая попала в переделку? Только остерегайтесь преследовать уже упущенную возможность. Сделанный Вами в этот момент выбор часто будет решать исход сражения.

4. **Фаза Рукопашной Схватки**: Теперь все войска, остающиеся в ближнем бою, продолжают сражаться. Бой во время рукопашной схватки независим и отчетливо отличается от боя во время столкновения. Это позволяет нам точно смоделировать исторические различия в поведении войск. Некоторые войска зависели от того, смогут ли они смести всех перед собой в яростной атаке, в то время как другие были более устойчивы к удару и у них чешутся руки, чтобы вступить в рукопашный бой, что и моделирует рукопашная схватка. Здесь важны доспехи и такая способность как **мечники**.

5. **Фаза Совместных Действий**: Происходит в конце хода каждого игрока, но не «принадлежит» какому-либо игроку. В этой фазе оба игрока могут перемещать своих командующих. Это – важная отличительная черта *Поля Славы*. Игроки должны эффективно использовать своих командующих, тщательно перемещая их так, чтобы влиять на войска на следующий ход или воссоединить какую-либо боевую группу, нуждающуюся в помощи, например, чтобы поддержать ее сплоченность или остановить бегство.

Во время игры данная последовательность должна строго соблюдаться. Полное и более подробное описание последовательности игры приведено в приложениях в конце книги.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

Древние Греки, 349 г. до н.э., рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Элита 7: **Древние Греки.**

В этой главе содержаться все правила движения без привязки к определенной фазе. Обратите внимание, что некоторые типы движения недоступны для некоторых типов войск, а также существуют и другие ограничения во всех фазах. Ограничения подробно описаны в соответствующих разделах.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

- Дозволенное движение любой боевой группы или командующего можно отменить и выполнить повторно, но только если начальное положение было отмечено или оно недвусмысленно прослеживается. Иначе движение завершается.
- Движение боевой группы или командующего завершается, если игрок перемещает другую боевую группу или командующего, или бросает кубик за другую боевую группу.
- Движение осуществляется либо отдельной боевой группой, либо несколько боевых групп двигаются вместе как боевая линия, либо независимо двигаются подставки командующих.

РАССТОЯНИЕ ДВИЖЕНИЯ И ПОТЕРЯ СТРОЯ

В следующей справочной таблице показано влияние местности на порядок в строю и максимальное расстояние движения в ЕД. Для целей влияния на движение различным типам местности присваивается один из четырех уровней проходимости: **открытая**, **неровная**, **грубая** или **труднопроходимая**. Влияние типов местности описано в Приложении 2.

- Наименьшее расстояние движения относится к **движению в целом**, если какая-либо часть любой подставки боевой группы находится в сокращающей расстояние движения местности на любом этапе движения. В результате иногда боевые группы могут достичь края элемента местности, но не вступить в него. Например, если конница двигалась хотя бы на 3 ЕД по открытой местности и на ее пути возникла грубая местность, то получается, что она фактически уже двигалась на свое максимальное расстояние для грубой местности и не может войти в нее.

ТИП ВОЙСК	ОТКРЫТАЯ	НЕРОВНАЯ	ГРУБАЯ	ТРУДНОПРОХОДИМАЯ
Легкая Пехота	5	5	5	4
Средняя Пехота	4	4	4	▨ 3
Тяжелая Пехота	3	▨ 2	▨ 2	🟨 1
Легкая Конница и Командующие	7	7	▨ 5	🟨 3
Конница	5	▨ 4	▨ 3	🟨 1
Рыцари и Катафракты	4	▨ 3	🟨 2	🟨 1
Слоны	4	4	▨ 3	🟨 1
Легкие Колесницы	5	▨ 3	🟨 2	🟨 1
Тяжелые и Серпоносные Колесницы	4	▨ 2	🟨 1	🟨 Нет
Боевые Повозки	3	▨ 2	▨ 1	🟨 Нет
Легкая Артиллерия	2	▨ 1	▨ 1	🟨 Нет

⬜ Нет эффекта
▨ Потеря строя
🟨 Серьезная потеря строя

- Войска в колонне двигаются с +1 ЕД по дорогам или через любую местность, если указанное расстояние движения меньше чем их движения на ***открытой местности***.
- Боевые группы из смешанных типов войск двигаются на расстояние для самого медленного типа.
- Боевые линии двигаются на расстояние для самых медленных боевых групп.
- Боевые группы, перемещающиеся более чем через один тип местности, ограничены самым коротким расстоянием движения, показанным для любого из этих типов местности. Боевая группа из смешанных типов войск применяет самое короткое расстояние движения, относящееся к любой подставке боевой группы, даже если она не находится в такой местности. Например, тяжелая пехота, поддерживаемая шеренгой легкой пехоты на грубой местности двигается на 2 ЕД, даже если на грубой местности находится только легкая пехота.

ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Движение разделяется на три категории: простое, сложное и невозможное. В справочной таблице ниже на пересечении типов движения и типов войск показана категория движения. Движение должно относиться к одному из разделов таблицы (например, атака, продвижение или раздвижение). Движение одиночных командующих всегда простое.

Прежде чем совершить сложное движение требуется пройти тест. Все типы движений могут быть ограничены в соответствии с иными ограничениями, описанными позже в этой главе, или ограничениями, налагаемыми в определенных фазах.

- Боевые линии ограничены разделом «Продвижение» из таблицы.
- Серпоносные колесницы ограничены разделами «Атака» и «Продвижение» из таблицы.
- Тяжелая артиллерия вообще не может двигаться.
- Легкая артиллерия и боевые повозки (или включающая их боевая линия) должны пройти Тест на Сложное Движение или ТСД (см. далее) чтобы совершить какое-либо движение, как простое, так и сложное.

ЗАТРУДНЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД

Затрудненное движение вперед – это движение, включающее один ***поворот*** и/или движение на расстояние меньшее, чем максимально позволено, за исключением случаев, когда:

а) Все движение происходит далее чем в 6 ЕД от любого противника (включая вражеский лагерь, но не считая подставку командующего), или

б) Командующий находится с боевой группой или боевой линией. Он должен в начале фазы быть с боевой группой и оставаться с ней всю фазу.

ПРОДВИЖЕНИЕ

Продвижение – движение из раздела «Продвижение» таблицы. Некоторые виды движения из других разделов могут включать ***продвижение***.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ
РАССТОЯНИЯ ДВИЖЕНИЯ И ПОТЕРЯ СТРОЯ
ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ
ЗАТРУДНЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
ПРОДВИЖЕНИЕ
ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (ТСД)
ПОВОРОТ
РАЗВОРОТ НА 90°
РАЗВОРОТ НА 180°
СМЕЩЕНИЕ
РАЗДВИЖЕНИЕ
СУЖЕНИЕ
ПЕРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ
ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА
ДВИЖЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ
ДВИЖЕНИЕ ИЗ ПОЗИЦИИ ОХВАТА
ВОЙСКА, ПОКИДАЮЩИЕ СТОЛ

ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (Простое, Сложное, Невозможное)		**Тип войск**			
		Застрельщики	**Строевые войска**		
Тип движения	**Состав движения**		**Обученные**	**Необученная Конница или Легкие Колесницы**	**Прочие Необученные**
Атака	Атака прямо вперед	Простое	Простое	Простое	Простое
	Поворот и атака противника в пределах досягаемости	Простое	Простое	Простое	Простое
Продвижение	*Затрудненное движение вперед* (см. выше) с не более чем одним поворотом	Простое	Простое	Простое	Сложное
	Любое иное движение вперед с не более чем одним поворотом	Простое	Простое	Простое	Простое
Двойной Поворот	Движение вперед, включающее два поворота	Простое	Простое	Простое	Сложное
Раздвижение	Расширение фронта на 1 или 2 подставки, стоя на месте	Простое	Простое	Сложное	Сложное
	Расширение фронта на 1 или 2 подставки вслед за ПРОСТЫМ *продвижением*	Простое	Сложное	Невозможно	Невозможно
Сужение	Сужение фронта на 1 или 2 подставки с ПРОСТЫМ *продвижением* по меньшей мере на 3 ЕД до или после	Простое	Простое	Простое	Сложное
	Сужение фронта на 1 или 2 подставки стоя на месте или с ПРОСТЫМ *продвижением* менее чем на 3 ЕД до или после	Простое	Сложное	Сложное	Невозможно
Разворот	Разворот на 90° или 180° стоя на месте	Простое	Простое	Простое	Сложное
	Разворот на 90° с ПРОСТЫМ *продвижением* до или после	Простое	Сложное	Сложное	Невозможно
	Разворот на 180° с ПРОСТЫМ *продвижением* до или после	Простое	Невозможно	Невозможно	Невозможно
	Разворот на 180°, ПРОСТОЕ *продвижение* не более чем на 3 ЕД и разворот обратно	Сложное	Невозможно	Невозможно	Невозможно

ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (ТСД)

Если требуется пройти тест на сложное движение, выполняется следующая процедура:

ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Бросьте два кубика, перебросьте за качество и сложите. Примените следующие модификаторы:	
+1 если командующий в *командной линии* находится в пределах *командной дистанции*	
+1 если этот же командующий находится с боевой группой или боевой линией, проходящей тест	
+1 если этот же командующий является вдохновенным командующим	
-1 если подставка ДЕЗОРГАНИЗОВАНА или ПОТЕРЯЛА СТРОЙ	Учитывайте самый плохой модификатор из этих двух, а не оба
-2 если подставка РАЗОБЩЕНА или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯЛА СТРОЙ	
Для прохождения теста требуется результат:	**7 если обученные или застрельщики**
	8 если прочие необученные

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО ТСД:

- Если боевая группа или боевая линия проваливает ТСД, она может совершить простое движение.
- Сразу после бросков кубиков боевая группа или боевая линия должна совершить движение прежде, чем будут двигаться или проходить тест другие. Запрещено двигаться условно или заменять передвигающегося в зависимости от результата теста следующей боевой группы.
- Только один командующий может оказывать влияние на тест. Чтобы быть способным влиять на ТСД, командующий должен быть с тестируемыми или находиться от них в пределах командной дистанции по состоянию на начало фазы.
- Если командующий находится с боевой группой или боевой линией в тот момент, когда требуется пройти ТСД, он должен оставаться с этой же самой боевой группой до конца в оставшейся части фазы.
- При прохождении теста смешанной боевой группой или боевой линией используют самую плохую колонку по таблице Простого и Сложного Движения.
- При ТСД применяется перебрасывание за качество. При тестировании боевой линии берется качество самой худшей боевой группы.

ПОДСКАЗКА!

Обдумывайте свои действия наперед. Везде, где возможно, избегайте сложного движения, или делайте его раньше, чтобы было время для второго шанса. Поворачивайте Ваши войска далее чем в 6 ЕД от противника, чтобы избежать ТСД, который может остановить Ваше продвижение.

ПОВОРОТ

Поворот – изменение направления путем вращения вокруг одного из передних углов боевой группы или боевой линии. Один из передних углов остается в том же самом положении. Чтобы измерить расстояние, пройденное во время поворота, берется прямая линия от начального положения до конечного положения перемещающегося переднего угла.

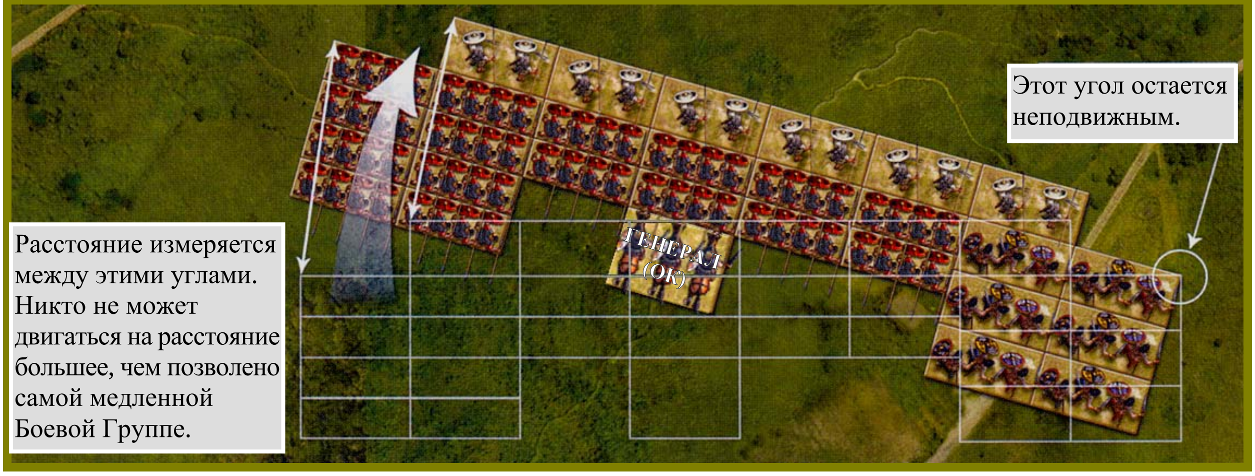
ПОДСКАЗКА!

Во время поворота будьте осторожны, чтобы не сдвинуть угол, относительно которого боевая группа поворачивает, так как это не разрешается правилами.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ
РАССТОЯНИЯ ДВИЖЕНИЯ И ПОТЕРЯ СТРОЯ
ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ
ЗАТРУДНЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
ПРОДВИЖЕНИЕ
ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (ТСД)
ПОВОРОТ
РАЗВОРОТ НА 90°
РАЗВОРОТ НА 180°
СМЕЩЕНИЕ
РАЗДВИЖЕНИЕ
СУЖЕНИЕ
ПЕРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ
ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА
ДВИЖЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ
ДВИЖЕНИЕ ИЗ ПОЗИЦИИ ОХВАТА
ВОЙСКА, ПОКИДАЮЩИЕ СТОЛ

Движение не может включать более двух поворотов, кроме движения колонной по дороге. Если колонна движется полностью по дороге, то движение всегда будет простым, независимо от того, сколько будет совершено поворотов. Если поворот совершает боевая линия, то движение ни одной боевой группы не должно превышать полного расстояния движения самой медленной боевой группы из боевой линии.

ПОВОРОТ



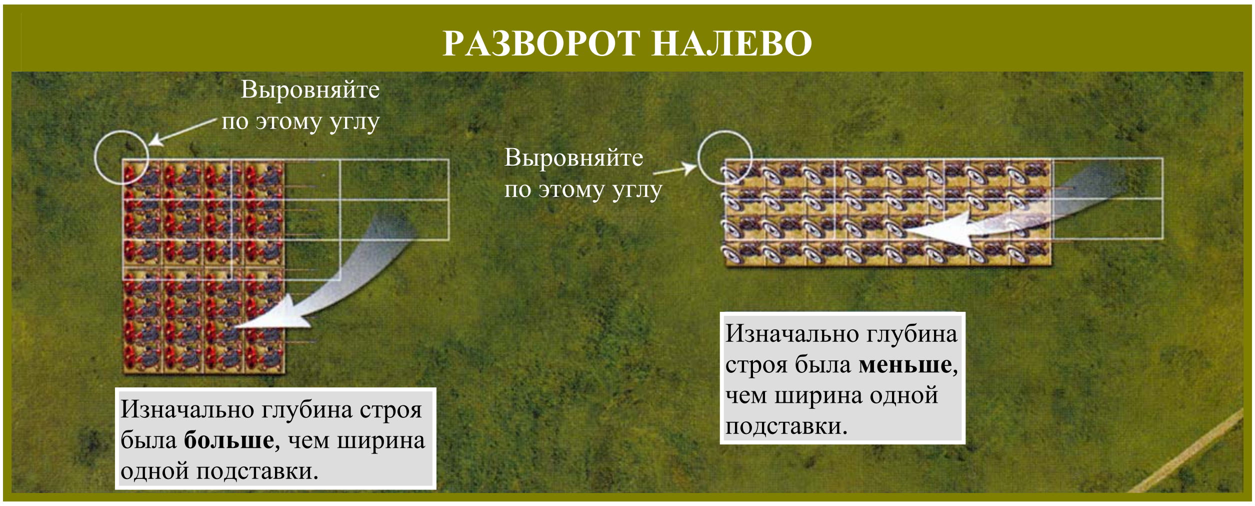
Этот угол остается неподвижным.

Расстояние измеряется между этими углами. Никто не может двигаться на расстояние большее, чем позволено самой медленной Боевой Группе.

РАЗВОРОТ НА 90°

Смотрите схему ниже. Бывший боковой край боевой группы теперь становится передним краем. Бывший передний край теперь становится боковым краем. Смежный с ними угол не двигается. Новый передний край должен состоять из такого количества подставок, чтобы ширина развернутой группы была как минимум столь же широка, какой была глубина до разворота. (Например, в 15мм масштабе, если в прежнем построении глубина была 45мм, то в новом построении по фронту должно быть две подставки, т.е. ширина станет 80мм). Другие подставки выстраиваются позади таким образом, чтобы сделать новое построение допустимым. Если вышеупомянутую процедуру невозможно выполнить из-за мешающих войск или непроходимой местности, разворот делать нельзя.

РАЗВОРОТ НАЛЕВО



Выровняйте по этому углу

Выровняйте по этому углу

Изначально глубина строя была **больше**, чем ширина одной подставки.

Изначально глубина строя была **меньше**, чем ширина одной подставки.

Когда разворачиваются смешанные боевые группы, новый передний край должен по возможности состоять из подставок тех же самых типов, что и прежний передний край. Для этого просто переставьте подставки.

РАЗВОРОТ НА 180°

Боевая группа остается в построении с той же самой шириной и глубиной, что и до этого, но стоит в противоположном направлении. Ее новый передний край теперь занимает линию прежнего заднего края. Подставки, образовывавшие до этого переднюю шеренгу, станут новой передней шеренгой и т.д.

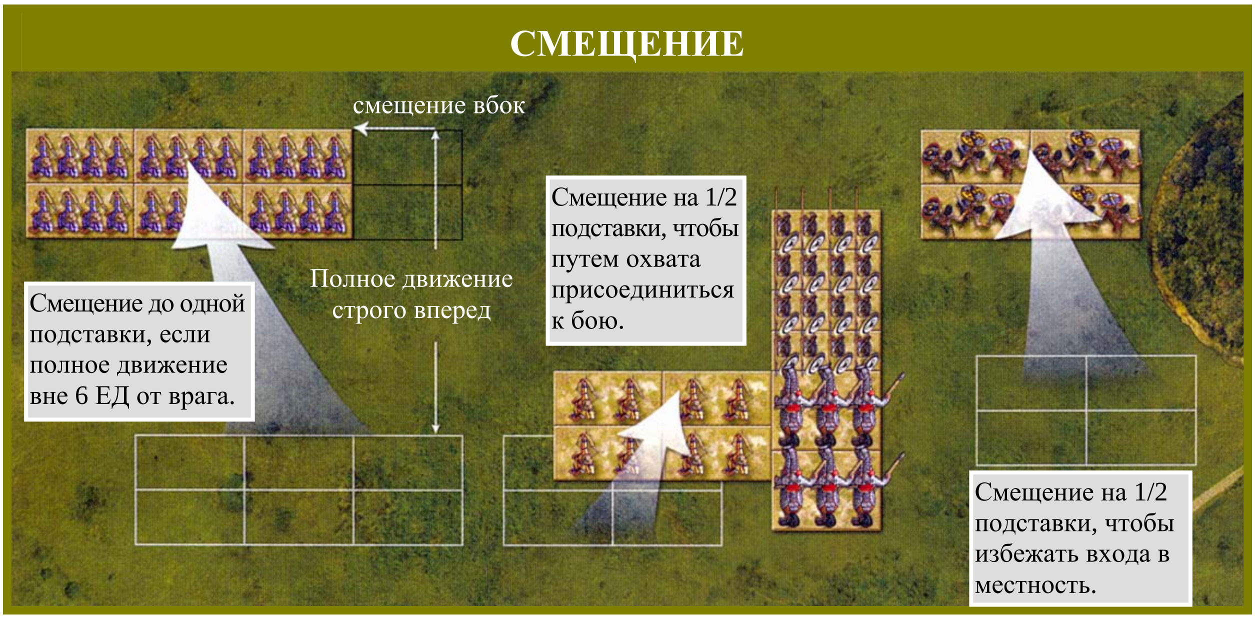
СМЕЩЕНИЕ

Продвижение может включать «свободное» смещение вбок только в следующих ситуациях. Дополнительное расстояние не измеряется:

- На расстояние до одной ширины подставки вбок, если все подставки двигаются на полное расстояние по прямой (если не считать смещение) и нет противника в пределах 6 ЕД от любой точки на пути перемещающегося. Сюда включается вражеский лагерь, но не считается подставка командующего.
- На расстояние до половины ширины подставки вбок:
    - Если необходимо избежать «врезания» в местность или дружеские войска, и хотя бы один передний угол боевой группы перемещается по крайней мере на 1 ЕД (если не считать смещение). Смещение не может быть больше чем необходимо, чтобы избежать препятствия.
    - Чтобы двигаться в ***охватывающее положение*** к вражеской боевой группе, уже находящейся в ближнем бою с фронта.

Смещение не разрешается во время ***атаки***, ***второго движения***, ***двойного поворота***, ***раздвижения***, ***сужения*** или ***разворотов***.

СМЕЩЕНИЕ



Смещение до одной подставки, если полное движение вне 6 ЕД от врага.

Смещение на 1/2 подставки, чтобы путем охвата присоединиться к бою.

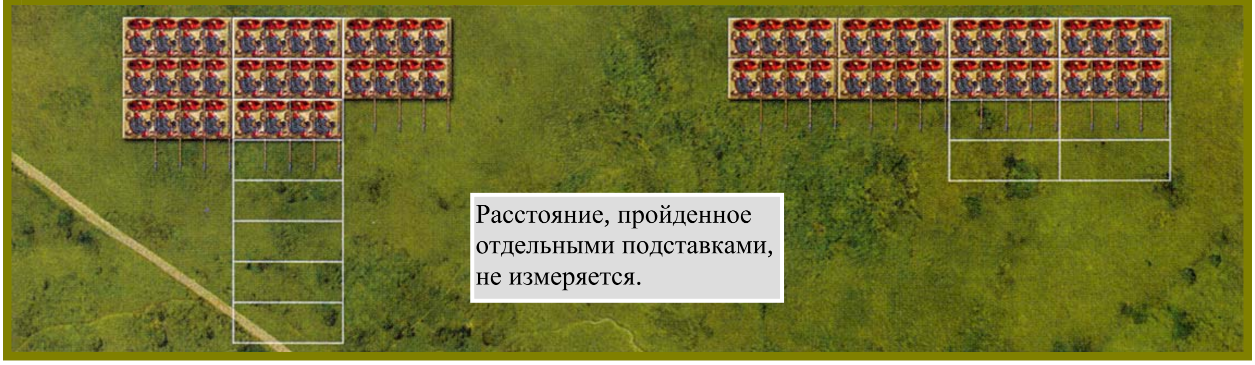
Смещение на 1/2 подставки, чтобы избежать входа в местность.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ
РАССТОЯНИЯ ДВИЖЕНИЯ И ПОТЕРЯ СТРОЯ
ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ
ЗАТРУДНЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
ПРОДВИЖЕНИЕ
ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (ТСД)
ПОВОРОТ
РАЗВОРОТ НА 90°
РАЗВОРОТ НА 180°
СМЕЩЕНИЕ
РАЗДВИЖЕНИЕ
СУЖЕНИЕ
ПЕРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ
ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА
ДВИЖЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ
ДВИЖЕНИЕ ИЗ ПОЗИЦИИ ОХВАТА
ВОЙСКА, ПОКИДАЮЩИЕ СТОЛ

РАЗДВИЖЕНИЕ

Раздвижение боевой группы, которая не участвует в ближнем бое, производится следующим образом: Увеличьте ширину передней шеренги, добавив одну или две подставки из других шеренг. Если раздвижение делается на две подставки, их можно добавить к одной стороне, или по одной подставке к каждой стороне. Затем переместите подставки из прочих шеренг, чтобы образовать допустимое построение.

РАЗДВИЖЕНИЕ

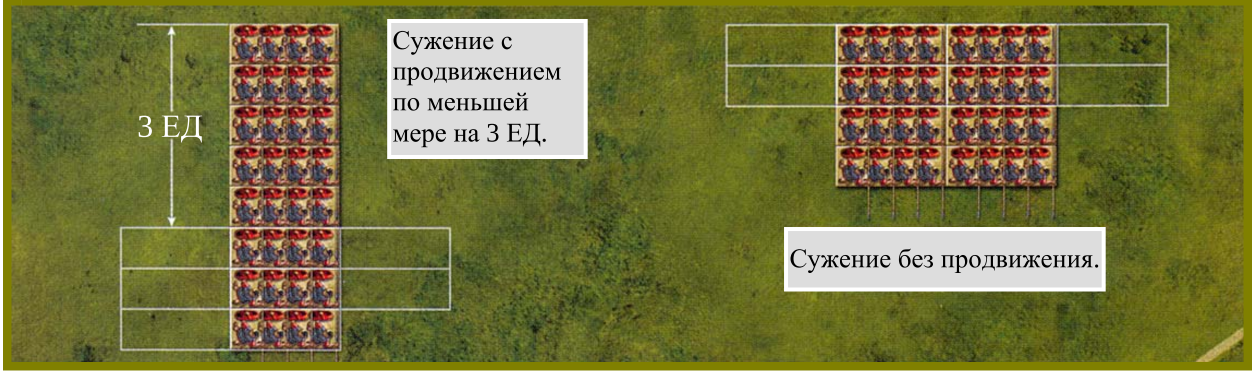


Расстояние, пройденное отдельными подставками, не измеряется.

СУЖЕНИЕ

Сужение боевой группы, которая не участвует в ближнем бое, производится следующим образом: Уберите одну или две подставки с одного или разных концов передней шеренги и поместите их в и другую шеренгу. Затем переместите подставки из прочих шеренг, чтобы образовать допустимое построение. Чтобы квалифицироваться как продвижение по меньшей мере на 3 ЕД с сужением, оба передних угла нового построения должны быть перемещены хотя бы на 3 ЕД.

СУЖЕНИЕ



Сужение с продвижением по меньшей мере на 3 ЕД.

Сужение без продвижения.

ПЕРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

В некоторых ситуациях расстояние движения не установлено. Если в правилах сказано, что должно быть произведено переменное движение, нужно бросить один кубик и свериться с нижеследующей таблицей, чтобы определить, какое должно быть сделано изменение расстояния движения.

Это делается в основном во время ***уклонения/атаки*** или ***бегства/преследования***, и в результате войска иногда могут поймать или упустить противника.

ПОДСКАЗКА!

Имейте в виду, что расстояние движения может изменяться при приближении к вражеским войскам застрельщиками, поэтому войска, обычно двигающиеся медленнее, могут Вас поймать из-за РПД.

РАССТОЯНИЕ ПЕРЕМЕННОГО ДВИЖЕНИЯ (РПД)

Бросьте 1К6	
1	-2 ЕД
2	-1 ЕД
3 или 4	Обычное расстояние
5	+1 ЕД
6	+2 ЕД
Перебрасывание за качество не применяется	

ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА

В некоторых ситуациях Ваши боевые группы могут добровольно двигаться сквозь другие дружеские войска, но иной раз это случается непреднамеренно и может привести к ухудшению сплоченности боевой группы, через которую проходят.

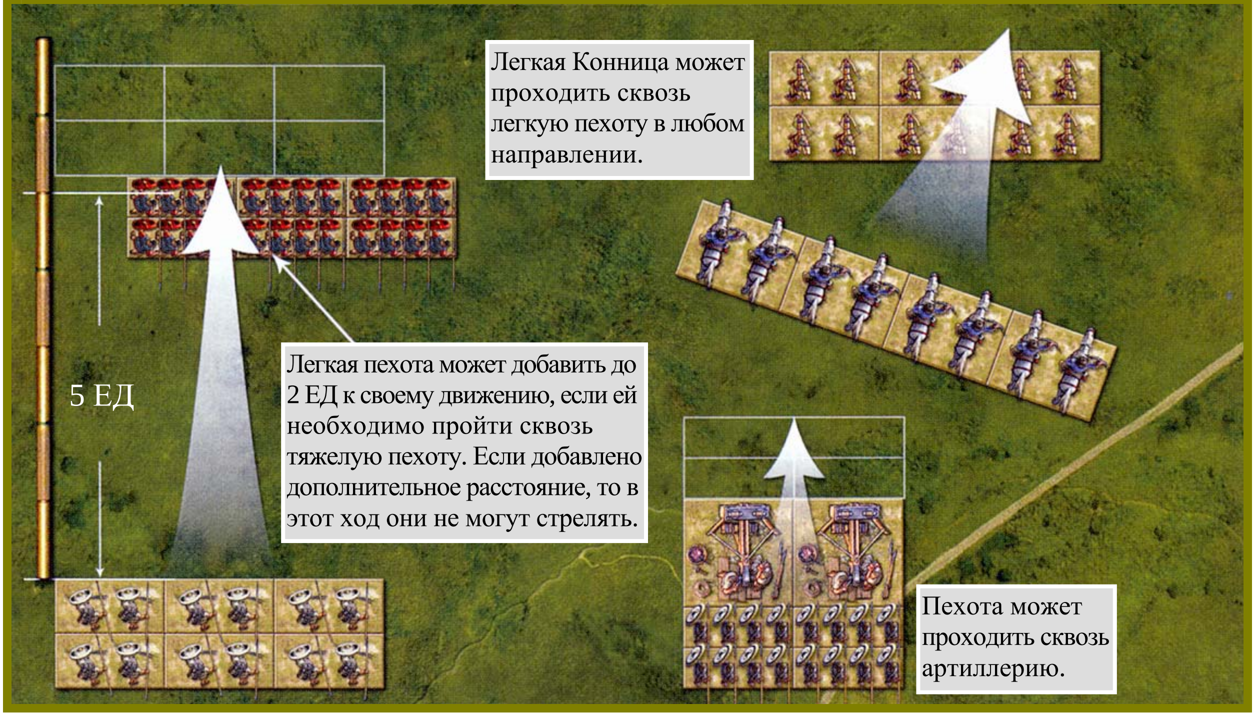
ВЗАИМОПРОХОЖДЕНИЕ

Взаимопрохождение – это такая ситуации, когда Вы может двигаться сквозь дружеские войска и не получаете за это никакого штрафа. Взаимопрохождение не разрешается во время атаки.

Разрешены следующие взаимопрохождения дружескими войсками:

- Командующие могут проходить сами и быть пройденными любыми войсками в любом направлении.
- Легкая пехота может проходить сквозь любые войска в любом направлении.

ВЗАИМОПРОХОЖДЕНИЕ



Легкая Конница может проходить сквозь легкую пехоту в любом направлении.

Легкая пехота может добавить до 2 ЕД к своему движению, если ей необходимо пройти сквозь тяжелую пехоту. Если добавлено дополнительное расстояние, то в этот ход они не могут стрелять.

Пехота может проходить сквозь артиллерию.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ
РАССТОЯНИЯ ДВИЖЕНИЯ И ПОТЕРЯ СТРОЯ
ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ
ЗАТРУДНЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
ПРОДВИЖЕНИЕ
ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (ТСД)
ПОВОРОТ
РАЗВОРОТ НА 90°
РАЗВОРОТ НА 180°
СМЕЩЕНИЕ
РАЗДВИЖЕНИЕ
СУЖЕНИЕ
ПЕРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ
ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА
ДВИЖЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ
ДВИЖЕНИЕ ИЗ ПОЗИЦИИ ОХВАТА
ВОЙСКА, ПОКИДАЮЩИЕ СТОЛ

- Конница, легкая конница, легкие колесницы и слоны могут проходить сквозь легкую пехоту в любом направлении.
- Пехота может проходить сквозь артиллерию, но только перпендикулярно в направлении от задней части к фронту или от фронта к заду.
- Некоторым армиям разрешены специальные взаимопрохождения для войск, которые исторически были на это способны. Это оговаривается в дополнительных книгах с армейскими листами. Такие взаимопрохождения должны быть только перпендикулярно в направлении от задней части к фронту или от фронта к заду.
- Если у боевой группы недостаточно расстояния движения, чтобы полностью пройти сквозь другую боевую группу:
    - Легка пехота полностью проходит сквозь другую боевую группу, если за ней есть свободное место, и не они превышают свое обычное расстояние движения более чем на 2 ЕД. При этом они не могут стрелять в этот ход.
    - Во всех других случаях, подставки перемещающейся боевой группы, достигнувшие другой боевой группы совершая взаимопрохождение, перемещаются сквозь нее и ставятся с другой стороны. А те, которые не достигли, помещаются перед ней, соприкасаясь фронтом с ближайшим к ним краем. Если кто-либо не смог пройти сквозь, то совершающая взаимопрохождение боевая группа ТЕРЯЕТ СТРОЙ, пока взаимопрохождение не будет завершено на следующий ход. Прочие боевые группы, блокирующие размещение подставок перемещающейся боевой группы, смещаются насколько необходимо в направлении взаимопрохождение, чтобы уступить место. Если это не возможно (из-за вражеских войск, непроходимой местности или края стола), то перемещение не разрешается. Когда взаимопрохождение произошло частично, поворот или разворот какой-либо боевой группы не допускается (кроме разворота застрельщиков на 180°), если движение этой боевой группы затрагивает другую боевую группу, выполняющую позволенное взаимопрохождение.

ПОДСКАЗКА!

Будьте осторожны и не позволяйте боевым группам быть пойманными перед фронтом Вашей основной боевой линии, не имея запасных путей отхода. Пешие застрельщики в большинстве случаев могут взаимопроходить, но не всегда. Если Вы замешкаетесь, Вас могут поймать. Конным застрельщикам для отхода всегда нужны промежутки.

ПРОРЫВАНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА

В некоторых обстоятельствах боевые группы могут быть вынуждены прорываться сквозь другие боевые группы, через которые обычно они не могут взаимопроходить. Это делается не добровольно и доставляет сложности.

У боевых групп, сквозь которые прорываются дружеские ударные войска, сплоченность понижается на один уровень:

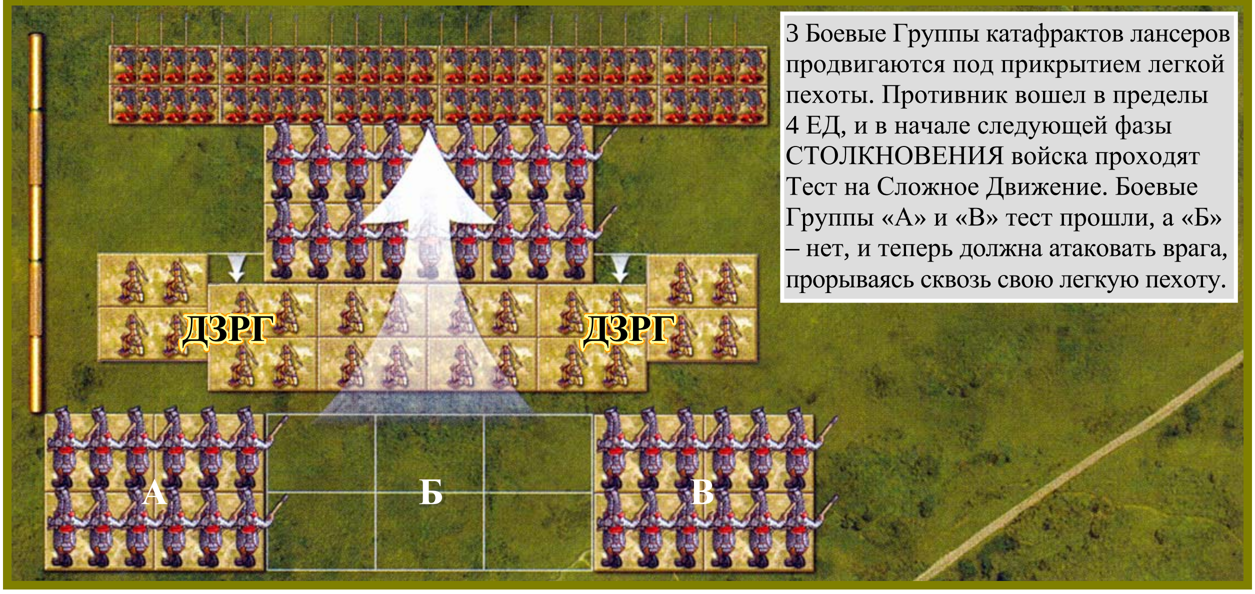
- Переместите ударные войска на их полное движение. Затем, если нужно, сместите назад пропускающую их через себя боевую группу так, чтобы она оказалась позади ударных войск.
- Любые другие дружеские войска позади сдвигаются назад, чтобы уступить место.
- Если дружеские войска не могут сместиться назад на достаточное расстояние, чтобы уступить место (из-за вражеских войск, непроходимой местности или края стола), то ударные войска не двигаются вообще и, если они были СТОЙКИЕ, то ухудшаются до ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫХ.

У боевых групп, сквозь которые прорываются дружеские уклоняющиеся или бегущие войска, сплоченность понижается на один уровень:

- Передвиньте уклоняющуюся или бегущую боевую группу на полное расстояние их движения. Если ее движению мешают дружеские войска, она помещается за любыми боевыми группами, сквозь которые она прорывается, если для этого имеется место, в противном случае она уничтожается и удаляется со стола. Видящие это дружеские войска не проходят тест на сплоченность.

У боевой группы, сквозь которую прорывается более чем одна дружеская боевая группа во время одной и той же фазы, сплоченность понижается только на один уровень.

ПРОРЫВАЮЩИЕСЯ УДАРНЫЕ ВОЙСКА



3 Боевые Группы катафрактов лансеров продвигаются под прикрытием легкой пехоты. Противник вошел в пределы 4 ЕД, и в начале следующей фазы СТОЛКНОВЕНИЯ войска проходят Тест на Сложное Движение. Боевые Группы «А» и «В» тест прошли, а «Б» – нет, и теперь должна атаковать врага, прорываясь сквозь свою легкую пехоту.

ДВИЖЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ

- Командующий, который в начале фазы находится с боевой группой, может двигаться с боевой группой во время ее движения. Командующий, который не находится с боевой группой, или который хочет покинуть боевую группу (и не сражается в передней шеренге в ближнем бою), может двигаться в фазе маневров во время своего хода, а затем **снова** в каждой фазе совместных действий.
- Если Командующие двигаются не с боевой группой, у них скорость движения как у легкой конницы.
- Командующие могут двигаться в любом направление, не проходя ТСД и им не нужно поворачивать или разворачиваться в сторону направления движения.
- Подставки командующих представляют только командующего и нескольких его помощников, поэтому они не затрудняют движение других войск. Командующие могут взаимопроходить сами и быть пройденными любыми дружескими войсками в любом направлении.
- Когда командующий присоединяется к боевой группе:
  - Его подставка должна быть помещена в контакт край к краю и угол к углу с подставкой боевой группы.
  - Его подставка в любое время может быть перемещена на минимально необходимое расстояние в такую же новую позицию, **если необходимо** избежать преград или уступить дорогу дружеским или вражеским

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ
РАССТОЯНИЯ ДВИЖЕНИЯ И ПОТЕРЯ СТРОЯ
ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ
ЗАТРУДНЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
ПРОДВИЖЕНИЕ
ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ (ТСД)
ПОВОРОТ
РАЗВОРОТ НА 90°
РАЗВОРОТ НА 180°
СМЕЩЕНИЕ
РАЗДВИЖЕНИЕ
СУЖЕНИЕ
ПЕРЕМЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ
ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЖЕСКИЕ ВОЙСКА
ДВИЖЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ
ДВИЖЕНИЕ ИЗ ПОЗИЦИИ ОХВАТА
ВОЙСКА, ПОКИДАЮЩИЕ СТОЛ

войскам. (Это не разрешается, если он сражается в передней шеренге - см. далее). Если нет места, куда бы его можно было поместить, на одну из подставок боевой группы нужно положить маркер, чтобы обозначить его позицию.

- Он может только быть с одной боевой группой одновременно. По возможности его нужно поместить в такое положение, чтобы было ясно, с какой боевой группой он находится. Если этого сделать нельзя, игрок должен объявить, с какой боевой группой он находится.
- Он может покинуть боевую группу или по своему желанию передвинуться в иное положение, оставаясь с ней в контакте, только во время фазы маневров или совместных действий. Если он двигается с боевой группой, он должен оставаться точно в таком же положении относительно нее, за исключением случая, когда меняется построение. Тогда он перемещается на минимально необходимое расстояние в новое допустимое положение.

- Если объявлено, что командующий сражается в передней шеренге, его подставка помещается куда-нибудь в переднюю шеренгу (на выбор игрока), чтобы показать, что он сражается. Подставка, на место которой он становится, становится позади него, но по-прежнему считается сражающейся, словно находясь в своем первоначальном положении. Будучи объявленным сражающимся в передней шеренге, командующий уже не может оставить переднюю шеренгу этой боевой группы, пока она участвует в ближнем бою или соприкасается с бегущим врагом.
- Если боевая группа входит в контакт или в пределы дистанции стрельбы с вражеским командующим, который не находится с боевой группой, тот должен немедленно двигаться (в любую фазу или ход), чтобы присоединиться к дружеской боевой группе, если таковая имеется в пределах его обычного расстояния движения. Если таковой нет, он не двигается и сразу же погибает. Противнику не обязательно объявлять, что он его атакует, или прерывать движение в точке контакта с ним.

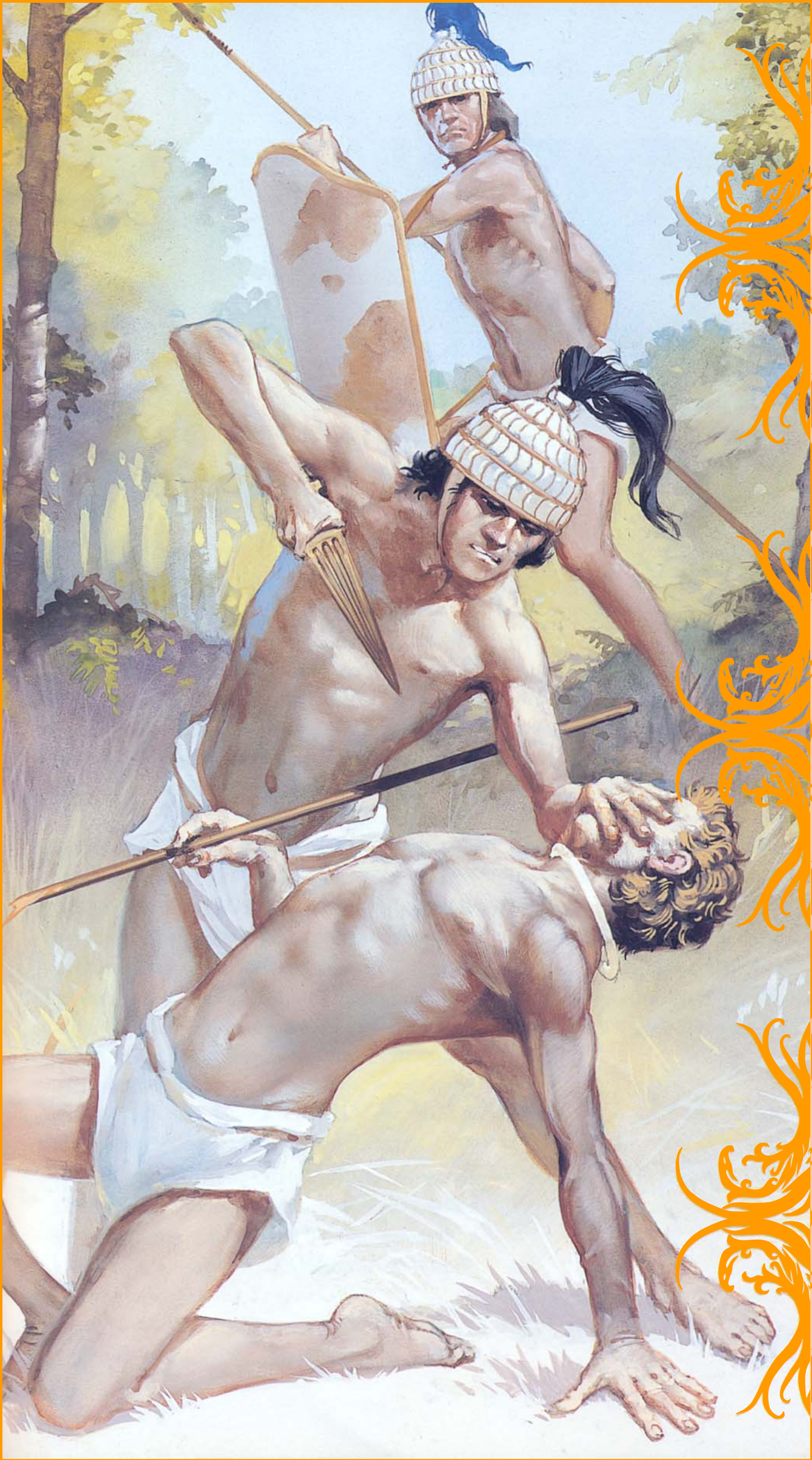
ДВИЖЕНИЕ ИЗ ПОЗИЦИИ ОХВАТА

Боевая группа, которая сражалась в рукопашной схватке в предыдущий ход только охватывая, может на выбор атаковать иного противника или уклониться в фазе столкновения, как обычно двигаться в фазе маневров, или продолжить сражаться с существующим противником в следующей фазе рукопашной схватки.

ВОЙСКА, ПОКИДАЮЩИЕ СТОЛ

- Если какая-либо часть любой подставки боевой группы покидает пределы стола, эта боевая группа удаляется из игры и более не возвращается. Если она бежала со стола, она дает 2 очка истощения к поражению своей стороны. Если она уклонялась за пределы стола, это дает 1 очко истощения.
- Кроме как уклоняясь, боевые группы не могут добровольно покидать стол, кроме игр кампании или игр по сценариям, если это позволено сценарием.
- Атакующая или преследующая боевая группа, любая часть которой в результате движения должна покинуть стол, вместо этого останавливается и не двигается за стол. В ситуациях, когда боевые группы смещаются, чтобы уступить место другим, они не могут двигаться так, чтобы какая-либо часть любой подставки вышла за пределы стола.
- Если командующий бежит или уклоняется с боевой группой, которая покидает стол, он удаляется из игры. Видящие это дружеские войска не должны проходить тест на сплоченность.

ФАЗА СТОЛКНОВЕНИЯ



Пехота Ранних Микенцев, рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд.
Взято из Элита 130:
Микенцы 1650-1100 гг. до н.э.

Фаза столкновения разделена на четыре стадии:

- Объявление атак. (Кроме того, некоторые войска могут атаковать без приказов.)
- Реакция войск на атаку в виде перехвата или уклонения от атакующего.
- Движение атакующего, приводящее к вступлению в контакт.
- Определение результата боя вступивших в контакт боевых групп.

Все действия в фазе столкновения производятся боевыми группами. Боевые линии вообще не используются в фазе столкновения. Для начала мы продемонстрируем прямую последовательность событий, подробно объясняющую, что происходит во время атаки, если у противника нет никакой специальной реакции. Затем мы рассмотрим боевые группы, которые неспособны или не хотят атаковать, или производят непреднамеренную атаку. Наконец, мы расскажем, что происходит, когда войска перехватывают или уклоняются от атакующего.

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК

Активный игрок объявляет, какие из его боевых групп будут атаковать и по договоренности кладет позади каждой из них кубик, чтобы обозначить это. Чтобы объявить атаку, должна быть видна вражеская подставка, с которой может «легально» войти в контакт атакующая боевая группа в пределах обычного расстояния движения по местности, которую предстоит пересечь. Боевая группа может объявлять атаки на такое количество вражеские боевых групп, с каким она может «легально» входить в контакт в пределах своего расстояния движения. После завершения стадии объявления атак, уже нельзя будет ни отменить объявленные атаки, ни объявить дополнительные добровольные атаки.

Любая вражеская боевая группа на пути атаки считается атакуемой, если с ней можно вступить в «легальный» контакт, даже если она не была в числе одной из первоначально объявленных целей атаки. Это применяется даже если с ней можно войти в контакт только выдвинувшимися вперед подставками (см. далее). Это не применяется, если из-за вмешавшихся дружеских войск с ней нельзя будет войти в контакт, даже выдвинувшимися вперед подставками, кроме случаев, когда ситуация изменяется следующим образом: Если боевая группа открывается, и теперь с ней можно войти в контакт из-за уклонения или бегства разбитых дружеских войск, она становится целью атаки и поэтому будет проходить любые необходимые тесты, как только уклонение или бегство будут завершены.

Когда требуется пройти ТСД, чтобы атаковать некоторые войска, его проводят, если нужно, для каждой из боевых групп, которые могут «легально» войти в контакт в выбранном направлении атаки, включая выдвинувшиеся вперед подставки. Ненужно проходить тест тем, которые могут войти в контакт только если другая боевая группа уклоняется или бежит.

ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ

Боевая группа вступает в «легальный» контакт во время атаки, если хотя бы одна из подставок входит в контакт с вражеской подставкой:

а) передним краем, или

б) своим передним углом только с краем вражеской подставки.

Прочие подставки атакующей боевой группы могут входить в контакт с противником другими способами (например, только угол к углу), но не будут иметь права сражаться в фазе столкновения.

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК
ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ
АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ
АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ
РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ
ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Король Франции и его знать несутся на врага.

АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ

Атакующая боевая группа должна совершить атакующее движение одним из двух способов:

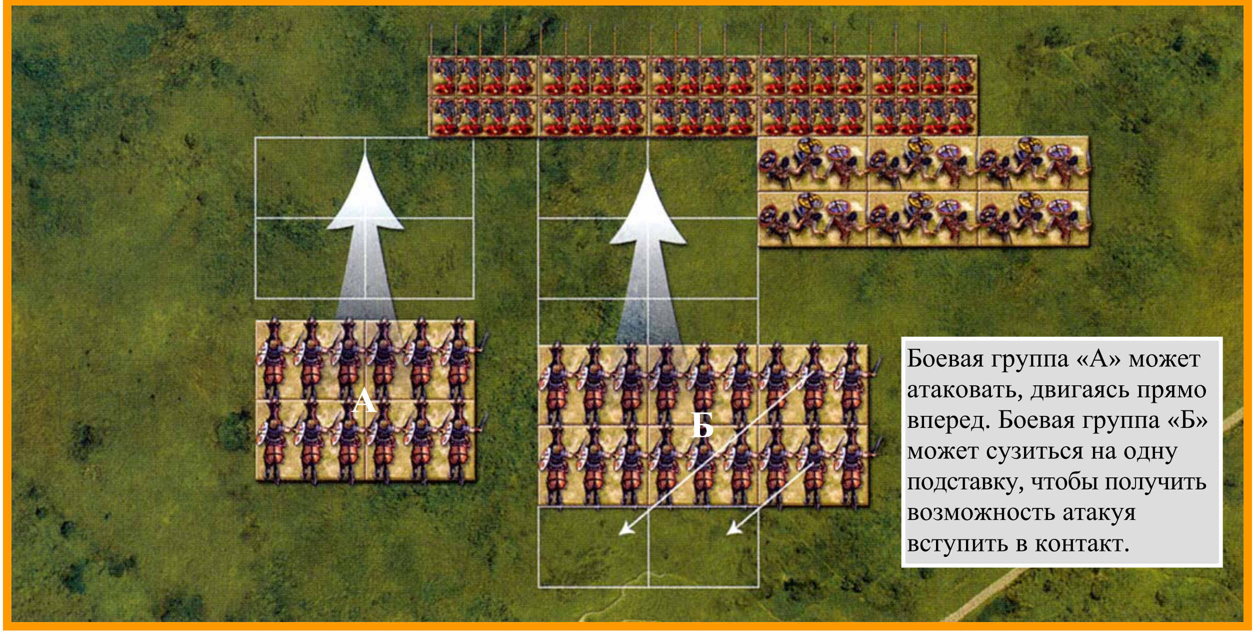
1. Продвижение непосредственно вперед до полного расстояния атакующего движения (плюс некоторое движение на переменное расстояние для входа в контакт с уклоняющимися), чтобы «легально» войти в контакт с какой-либо частью целевой боевой группы.
2. Сочетание такого продвижения с одним поворотом, совершенным в любой стадии во время атакующего движения. Любые войска могут поворачивать во время атаки не проходя ТСД. Кроме случаев, когда требуется избежать столкновения с дружескими войсками, нельзя поворачивать, если в результате этого меньшее количество подставок будет иметь право сражаться в фазе столкновения, чем если бы боевая группа атаковала прямо вперед. Поворот во время атаки не может превышать 90°.

Атаку нельзя объявлять, если она приведет к контакту только с флангом или тылом вражеской подставки, которая уже находится в схватке с фронта, кроме «легальных» атак во фланг или тыл (См. на обороте). Боевая группа, неспособная атаковать в такой ситуации, может оказаться способной двигаться в позицию охвата в фазе маневров.

ПОДСКАЗКА!

Если ваши войска лучше действуют при столкновении, уверенно атакуйте, стремясь вступить в контакт как можно большим количеством подставок. Не растрачивайте впустую ценные ударные войска типа рыцарей на небольшие контакты, когда лишь малая часть из них будет сражаться в столкновении.

ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ



Боевая группа «А» может атаковать, двигаясь прямо вперед. Боевая группа «Б» может сузиться на одну подставку, чтобы получить возможность атакуя вступить в контакт.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ

Единственное перестроение, позволенное во время атакующего движения, является сужение фронта боевой группы на одну подставку, **если необходимо** обойти дружеские войска. Фронт уменьшается, и подставки сдвигаются назад, выстраиваясь за находящимися во фронте. Боевая группа не может быть сужена, чтобы избежать столкновения с противником, который иначе был бы на пути атаки. Никакие развороты или раздвижения не разрешаются. Если вследствие этого вступить в контакт невозможно, атаку провести нельзя и она отменяется.

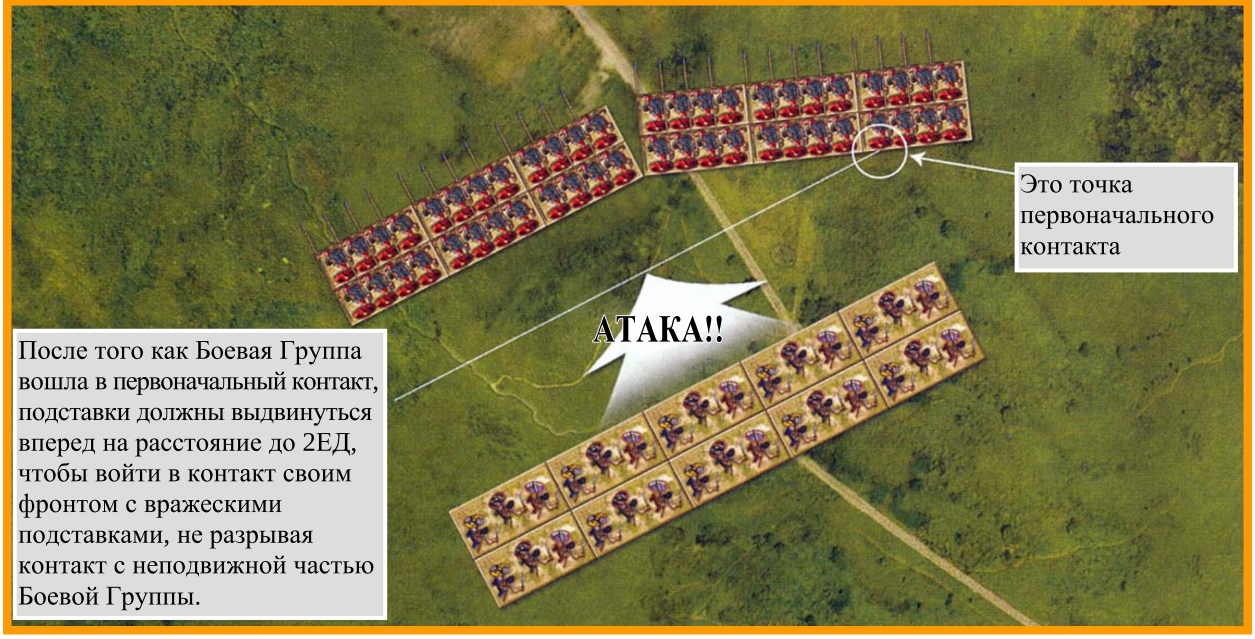
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД

Чтобы атаковать, передвиньте Вашу боевую группу вперед, совершая любые позволенные повороты или перестроения, до того момента, как она вступит в «легальный» контакт. Если после этого можно ввести в контакт большее количество подставок с тот же самой или другими вражескими боевыми группами, Вы ДОЛЖНЫ выдвинуть их вперед, чтобы образовать дополнительные контакты, если выполняются следующие правила:

Чтобы выдвинуться вперед после первоначального контакта, выдвигайте еще не вошедшие в контакт ряды Вашей боевой группы по прямой, пока передняя подставка не вступит в контакт с вражескими подставками, подчиняясь следующим условиям:

- Никакие подставки не могут выдвигаться вперед более чем на 2 ЕД от линии первоначального контакта.
- Каждая выдвинутая вперед передняя подставка ряда должна остановиться в контакте с противником.
- Каждая подставка в ряду должна выдвинуться вперед на то же расстояние, что и передняя подставка ряда.

ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ



Это точка первоначального контакта

После того как Боевая Группа вошла в первоначальный контакт, подставки должны выдвинуться вперед на расстояние до 2ЕД, чтобы войти в контакт своим фронтом с вражескими подставками, не разрывая контакт с неподвижной частью Боевой Группы.

- Боевая группа не может быть разделена на отдельные группы подставок. Всегда должен сохраняться контакт как минимум углами.
- Расстояние выдвижения вперед является дополнительным к обычному расстоянию движения плюс к какому-либо уже добавленному расстоянию переменного движения.
- Застрельщикам нет необходимости выдвигаться вперед для вступления в контакт с вражеской боевой группой незастрельщиков, с которым в ином случае они не вошли бы в контакт.

Поэтому в результате выдвижения вперед боевая группа образует неровную линию.

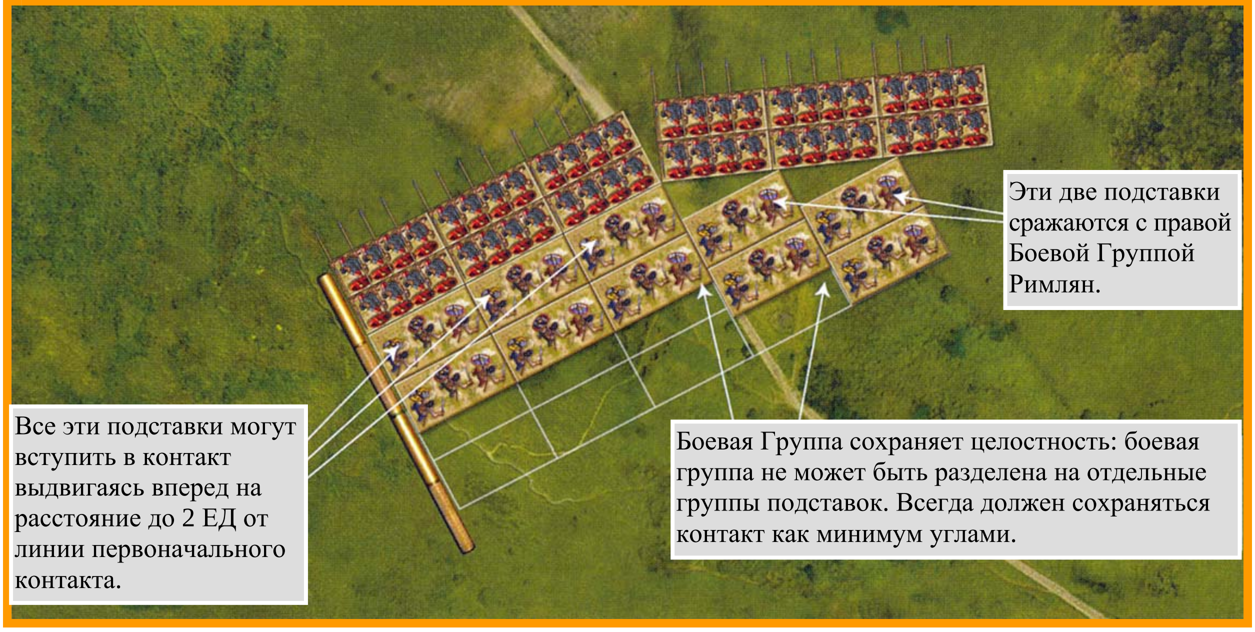
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ

Атаки во фланг и тыл могут производить разрушительный эффект, но их труднее организовать. У боевой группы, атакуемой во фланг или тыл, может моментально понизиться сплоченность, и она всегда сражается с явной невыгодой в фазе столкновения. Следующие правила относятся к атакам во фланг и тыл:

- Боевая группа может атаковать вражескую боевую группу во фланг или тыл, только если в начале атаки она находится в таком положении, когда выполняются оба следующих условия (см. схему):
  – Какая-либо подставка атакующей боевой группы в начале атаки не находится даже частично спереди какой-либо части любой подставки целевой боевой группы.
  – У атакующей боевой группы в начале атаки, по крайней мере, одна подставка целиком расположена позади прямой линии, продолжающей передний край вражеской боевой группы. Если у вражеской боевой группы какие-то ряды выдвинуты вперед, передним краем считается передний край ряда на атакуемом фланге. Если вражеская боевая группа

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК
ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ
АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ
АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ
РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ
ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД И ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ



Эти две подставки сражаются с правой Боевой Группой Римлян.

Все эти подставки могут вступить в контакт выдвигаясь вперед на расстояние до 2 ЕД от линии первоначального контакта.

Боевая Группа сохраняет целостность: боевая группа не может быть разделена на отдельные группы подставок. Всегда должен сохраняться контакт как минимум углами.

находится более чем в одном направлении, у нее имеется более чем один передний край для этой цели. Вышеупомянутое требование должно выполняться для каждого из них.

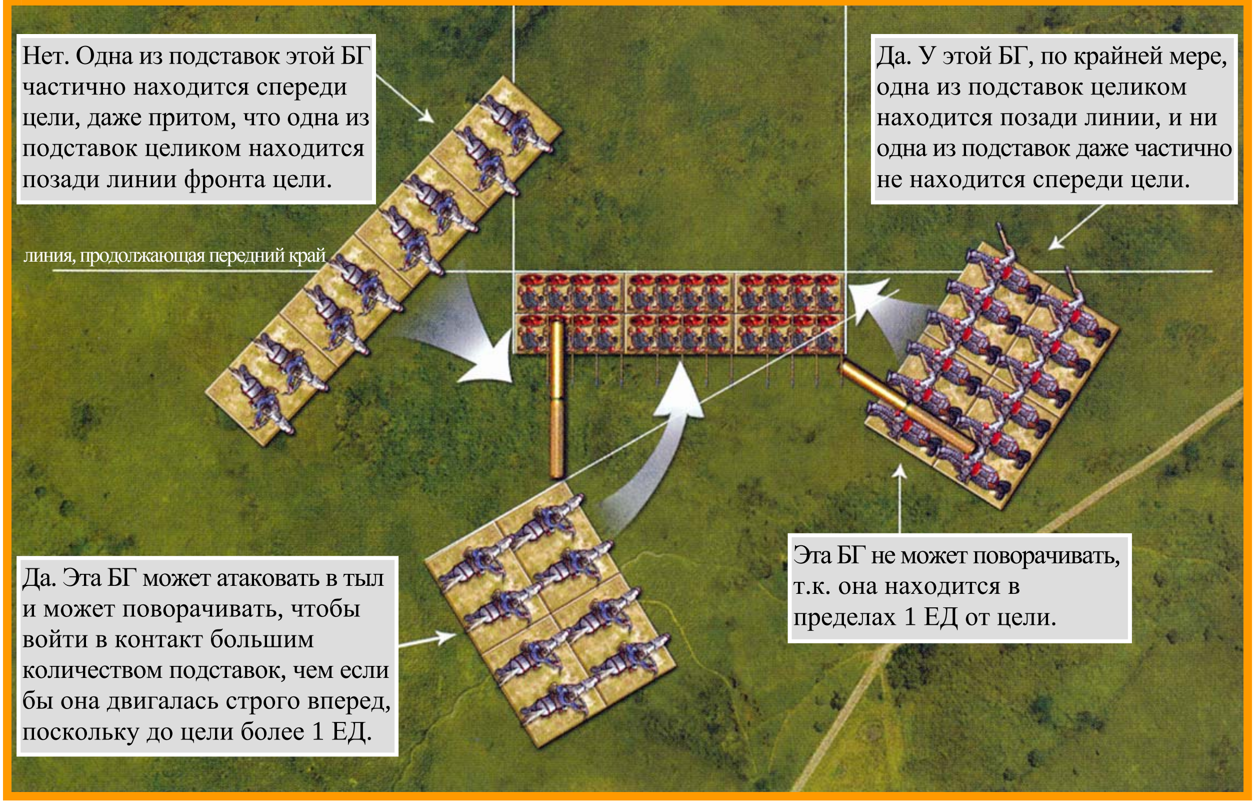
- Чтобы атака квалифицировалась как атака во фланг или тыл, первоначальный контакт с вражеской боевой группой должен быть произведен с боковой или тыловой стороной или с тыловым углом одной из ее подставок.
- Чтобы атака квалифицировалась как атака во фланг или тыл, она не может включать поворот, кроме случая, когда самая близкая точка атакующей боевой группы в момент начала движения находится по меньшей мере в 1 ЕД от атакуемой боевой группы.
- Боевые повозки, войска в ***круговом построении*** и войска, атакованные через укрепления, являются обороняющимися (см. раздел ***Специальные Свойства***) и никогда не считаются атакованными во фланг или тыл. Боевые повозки и войска в круговом построении не разворачиваются, если входят в контакт боковой или тыловой стороной своей подставки.
- У боевых групп, с которыми вступают в контакт атакующие во фланг или тыл, сразу же понижается на один уровень сплоченность, кроме случая, когда они незастрельщики, с которым входят в контакт застрельщики. (Если с ними входит в контакт с фланга или тыла более чем одна вражеская боевая группа в тот же самый ход, они теряют только один уровень.)
- Подставки, с которыми атакующие во фланг или тыл входят в контакт с боковой или тыловой стороны или тылового угла, немедленно разворачиваются на 90° или 180°, чтобы встать лицом к атакующим, используя обычные правила разворота, при условии, что они уже не находятся в контакте с противником со стороны фронта. Если все вступившие в контакт подставки уже находятся в контакте с противником со стороны фронта, одна из них разворачивается. Если разворот

ПОДСКАЗКА!

Будьте осторожны и защищайте Ваши фланги. Удар противника во фланг или тыл может оказаться гибельным.

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК
ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ
АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ
АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ
РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ
ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

ВОЙСКА, СПОСОБНЫЕ АТАКОВАТЬ ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ



Нет. Одна из подставок этой БГ частично находится спереди цели, даже притом, что одна из подставок целиком находится позади линии фронта цели.

Да. У этой БГ, по крайней мере, одна из подставок целиком находится позади линии, и ни одна из подставок даже частично не находится спереди цели.

Да. Эта БГ может атаковать в тыл и может поворачивать, чтобы войти в контакт большим количеством подставок, чем если бы она двигалась строго вперед, поскольку до цели более 1 ЕД.

Эта БГ не может поворачивать, т.к. она находится в пределах 1 ЕД от цели.

создает промежуток между подставками, которые были развернуты, и другими подставками боевой группы, развернутые подставки смещаются назад, чтобы сохранить контакт. Затем атакующая во фланг боевая группа перемещается вперед, чтобы оставаться в контакте, даже если при этом будет превышено обычное расстояние движения.

- Атакующие во фланг или тыл всегда получают ++ **Очки Преимущества (ОП)** в фазе столкновения. Подставки, сражающиеся против атаки во фланг или тыл в фазе столкновения всегда сражаются с -- ОП. Никакие другие ОП не применяются. (Это означает, что атакующим во фланг или тыл для нанесения попадания всегда нужна 3-ка, в то время как атакуемому нужна 5-ка).
- Атака, которая не квалифицируется как атака во фланг или тыл, также может привести к контакту с боковой стороной вражеской подставки, при условии, что она не участвует в схватке с фронта. Такая атака не учитывается как атака во фланг или тыл, и производится как обычная атака противника во фронт. В фазе маневров атакующий должен, если возможно, выровняться с вражеским фронтом. Даже если выровняться невозможно, атакованные таким образом войска не получают отрицательные ОП в последующих фазах рукопашной схватки за «сражение с противником в двух направлениях».

ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ

Боевые повозки и артиллерия не могут двигаться в фазе столкновения. Они не могут атаковать и не могут перехватывать.

ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА

Ударные войска рвутся в бой и могут атаковать врага в пределах досягаемости, даже если командующий (игрок) не хочет этого. В некоторых обстоятельствах, ударные войска, которые **не** объявляли атаки, должны пройти тест на сложное движение (см. раздел ***Основные Правила Движения***) чтобы избежать необходимости атаковать без приказа. Более определенно:

- Конные ударные войска должны пройти ТСД, чтобы предотвратить атаку любой вражеской боевой группы, находящейся в пределах дистанции атаки.
- Пешие ударные войска должны пройти ТСД, чтобы предотвратить атаку любой вражеской пешей боевой группы, находящейся в пределах дистанции атаки.

Однако ударные войска не будут атаковать без приказов (и поэтому им не нужно будет проходит ТСД, чтобы предотвратить атаку) в следующих обстоятельствах:

- Если их движение может завершиться даже частично в местности, в которой они потеряют строй или серьезно потеряют строй.
- Если это средняя пехота, изначально целиком находящаяся в неровной, грубой или труднопроходимой местности и движение может завершиться хотя бы частично на ***открытой местности***.
- Если это пехота, обороняющая укрепления или берег реки.
- Если это пехота, которая двигаясь может войти в контакт или быть перехвачена всадниками.
- Если их движение может завершиться контактом с укреплениями, слонами или берегом реки.
- Если они разобщены (они не могут атаковать).

(Если противник, которого можно было бы атаковать, способен к уклонению (см. далее), дистанция атакующего движения принимается на 2 ЕД больше, чем обычное расстояние движения ударных войск. Это – максимальное расстояние переменного движение, которое могло бы быть добавлено.)

В иных случаях, когда ударным войскам обычно требуется пройти тест, чтобы предотвратить атаку без приказа, применяются следующие правила, если они не могут войти в контакт с противником иначе, кроме как пройдя через дружеские войска, даже поворачивая и/или сдвигая назад подставки:

- Они не проходят тест (и не будут атаковать) если дружеские войска являются ударными или уже участвуют в схватке.
- Они не проходят тест (и не будут атаковать) если все находящиеся в досягаемости враги являются застрельщиками.
- Иначе боевая группа должна пройти ТСД как обычно. Если тест будет

ПОДСКАЗКА!

Выведите ваши ударные войска на позиции, с которых Вы бы хотели ими атаковать. Если им приходится пройти тест, чтобы не атаковать без приказа, значит они, как правило, находятся в неправильном месте, Вы неверно выбрали время, или неудачно прикрыли их от вражеских застрельщиков.

провален, она должна будет прорываться сквозь дружеские войска. (Обратите внимание, что игрок не может по своему желанию позволить своим ударным войскам прорываться таким способом, это можно сделать только когда они провалят ТСД и будут атаковать без приказа).

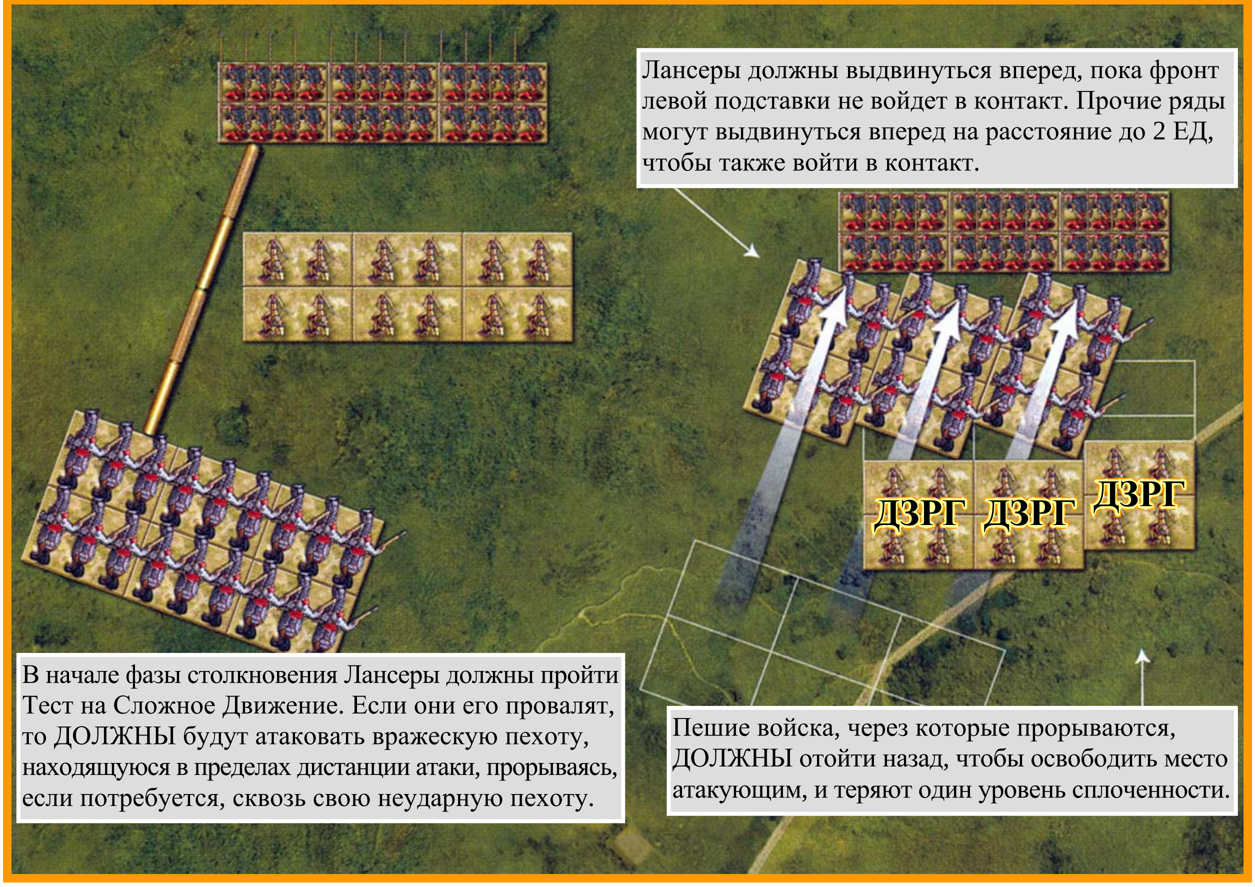
Следующие дополнительные правила применяются к ТСД, чтобы избежать атаки без приказа:

- Каждая боевая группа проходит ТСД отдельно, даже если она является частью боевой линии. Поэтому командующий при прохождении теста считается находящимся с боевой группой, только когда он находится непосредственно с тестируемой боевой группой.
- Смешанные боевые группы, включающие какие-либо ударные войска, должны пройти тест, как будто они полностью состоят из ударных войск.
- **Перебрасывание за качество не применяется**.

Атакующие без приказа ударные войска, которые не могут войти в контакт со всеми потенциальными целевыми боевыми группами в пределах дистанции атаки, атакуют ближайшие, находящиеся прямо впереди.

Ударные войска, успешно прошедшие тест на предотвращение атаки без приказа, в фазе маневров могут двигаться как обычно. Они должны пройти другой ТСД, если впоследствии захотят совершить сложное движение

ПРОРЫВАЮЩИЕСЯ УДАРНЫЕ ВОЙСКА



Лансеры должны выдвинуться вперед, пока фронт левой подставки не войдет в контакт. Прочие ряды могут выдвинуться вперед на расстояние до 2 ЕД, чтобы также войти в контакт.

В начале фазы столкновения Лансеры должны пройти Тест на Сложное Движение. Если они его провалят, то ДОЛЖНЫ будут атаковать вражескую пехоту, находящуюся в пределах дистанции атаки, прорываясь, если потребуется, сквозь свою неударную пехоту.

Пешие войска, через которые прорываются, ДОЛЖНЫ отойти назад, чтобы освободить место атакующим, и теряют один уровень сплоченности.

ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ

Застрельщики по понятным причинам отказываются вступать в ближний бой с более тяжело вооруженными войсками. В результате:

- Боевая группа, полностью состоящая из легкой пехоты не может атаковать или перехватывать неразгромленных незастрельщиков на ***открытой местности*** (даже во фланг или тыл).
- Легкая конница должна пройти ТСД, чтобы атаковать неразгромленных незастрельщиков (кроме атаки во фланг или тыл). Они не могут перехватывать незастрельщиков в любых обстоятельствах.
- Если любая из целей их атаки уклоняется, застрельщики должны остановить свою атаку в 1 ЕД от фронта противника, которого они могли бы атаковать без прохождения ТСД (если перед атакой они не проходили ТСД, чтобы получить возможность атаковать).
- Боевая группа, полностью состоящая из легкой пехоты или легкой конницы, должна пройти ТСД, чтобы принять атаку вражеских незастрельщиков, кроме случаев, когда она целиком находится в неровной, грубой или труднопроходимой местности, или обороняет укрепления или берег реки. Если они проваливают ТСД, они должны уклоняться.

АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ

Пехота, вооруженная стрелковым оружием с большой дальностью стрельбы, отказывается атаковать, предпочитая стрелять, пока есть такая возможность. Следовательно:

- Неударная средняя пехота, чья передняя шеренга имеет луки, длинные луки, арбалеты или огнестрельное оружие должны пройти ТСД, чтобы атаковать или перехватывать неразгромленных незастрельщиков (кроме атаки во фланг или тыл).

ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ

Войска, которые дезорганизованы или разобщены, менее пригодны для атаки. В результате:

- ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ неударные боевые группы чтобы атаковать должны пройти ТСД.
- РАЗОБЩЕННЫЕ боевые группы не могут атаковать.

РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ

Разобщенная боевая группа очень уязвима и весьма вероятно, что, будучи атакованной, она развернется и побежит. В результате:

- РАЗОБЩЕННЫЕ боевые группы должны пройти тест на сплоченность, если атакованы любыми войсками, кроме легкой пехоты.
- если в результате теста они становятся РАЗГРОМЛЕННЫМИ, они сразу же вынуждают пройти тест на сплоченность дружеские боевые группы в пределах диапазона, а затем обращаются в бегство, прежде чем будут перемещены атакующие.

Когда изначально они закрыты от контакта с атакующим противником дружеской боевой группой, они не должны проходить тест на сплоченность, если только дружеская боевая группа, уклоняясь или обращаясь в бегство, не очистит к ним путь.

ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ

До перемещения атакующих у противника имеется три возможные ответные реакции: принятие атаки, перехватывающая атака и уклонение. Опишем каждую по очереди.

ПРИНЯТИЕ АТАКИ

Подвергнувшиеся атаке войска не двигаются, и **никогда** не считаются «атакующими» при определении боевых факторов. Однако боевые факторы разработаны так, чтобы принимать во внимание любые соответствующие

Римляне готовятся принять атаку Карфагенян

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК
ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ
АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ
АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ
РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ
ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

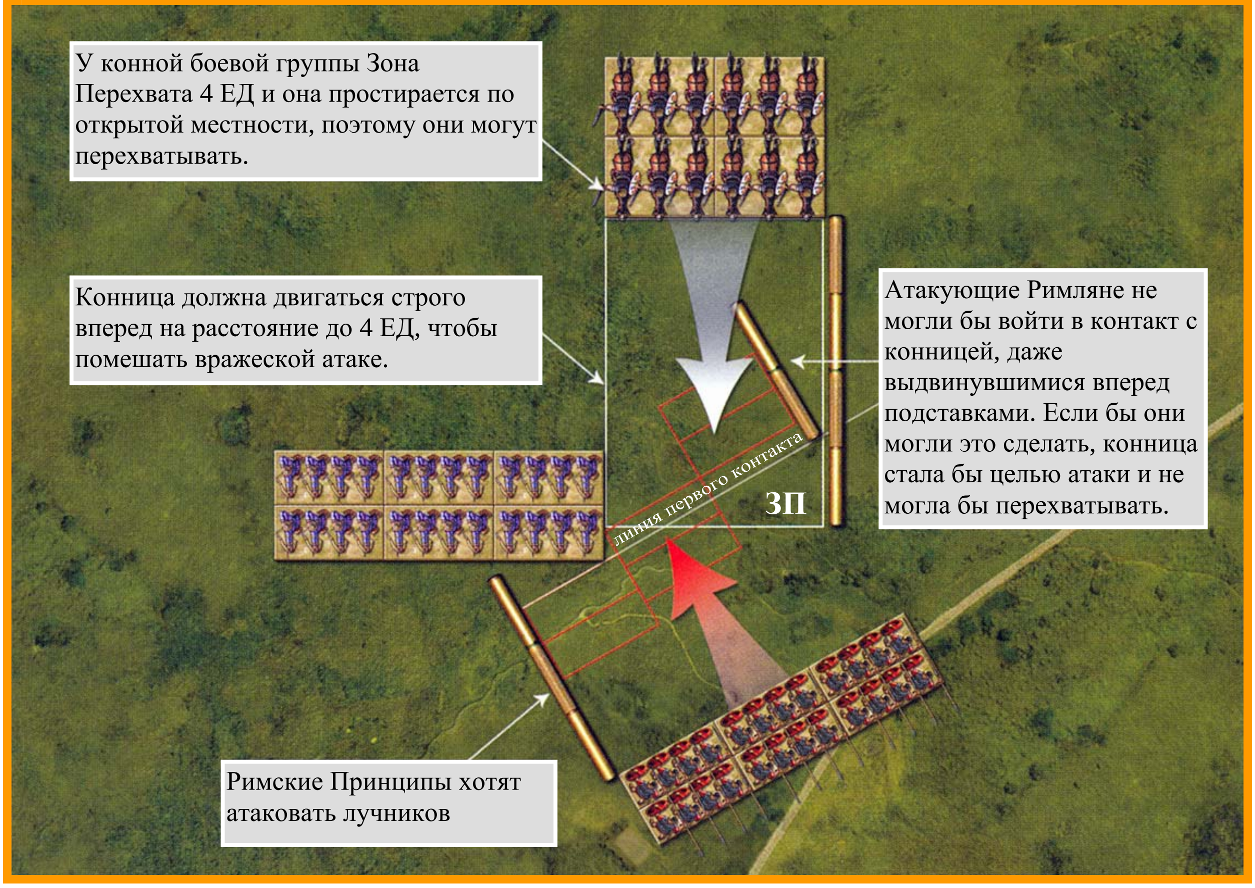
ответные реакции, например легионеры, атакованные Галльскими воинами, в ответ метают в них свои пилумы и за несколько метров до сближения выступают вперед, чтобы встретить Галлов. Мы не отражаем это незначительное движение на столе, но боевые факторы принимают во внимание полное взаимодействие.

ПЕРЕХВАТЫВАЮЩАЯ АТАКА

Каждая боевая группа имеет зону со стороны своего фронта, где она может помешать атакующей боевой группе противника. Этот механизм позволяет Вам прикрывать фланги и защищать находящиеся поблизости дружеские войска. Мы называем это **Зоной Перехвата (ЗП)**:

- ЗП равна 2 ЕД для пехоты и 4 ЕД для всадников. Она простирается только строго вперед от фронта перехватывающей боевой группы и только через местность, которая не может привести к потере строя или серьезной потери строя. Боевая группа не может перехватывать вражескую боевую группу, если местность мешает обзору и никакая часть вражеской боевой группы не видима до начала движения.
- Если вражеская боевая группа пытается атаковать, проходя через ЗП боевой группы, которая в этот ход сама не является целью какой-либо атаки, эта боевая группа может по желанию провести перехватывающую атаку атакующих.
- ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ неударные войска для перехвата должны пройти ТСД.

ГАЛАТСКАЯ НАЕМНАЯ КОННИЦА, ПЕРЕХВАТВАЮЩАЯ РИМСКУЮ АТАКУ НА СЕЛЕВКИДСКИХ ЛУЧНИКОВ



У конной боевой группы Зона Перехвата 4 ЕД и она простирается по открытой местности, поэтому они могут перехватывать.

Конница должна двигаться строго вперед на расстояние до 4 ЕД, чтобы помешать вражеской атаке.

Атакующие Римляне не могли бы войти в контакт с конницей, даже выдвинувшимися вперед подставками. Если бы они могли это сделать, конница стала бы целью атаки и не могла бы перехватывать.

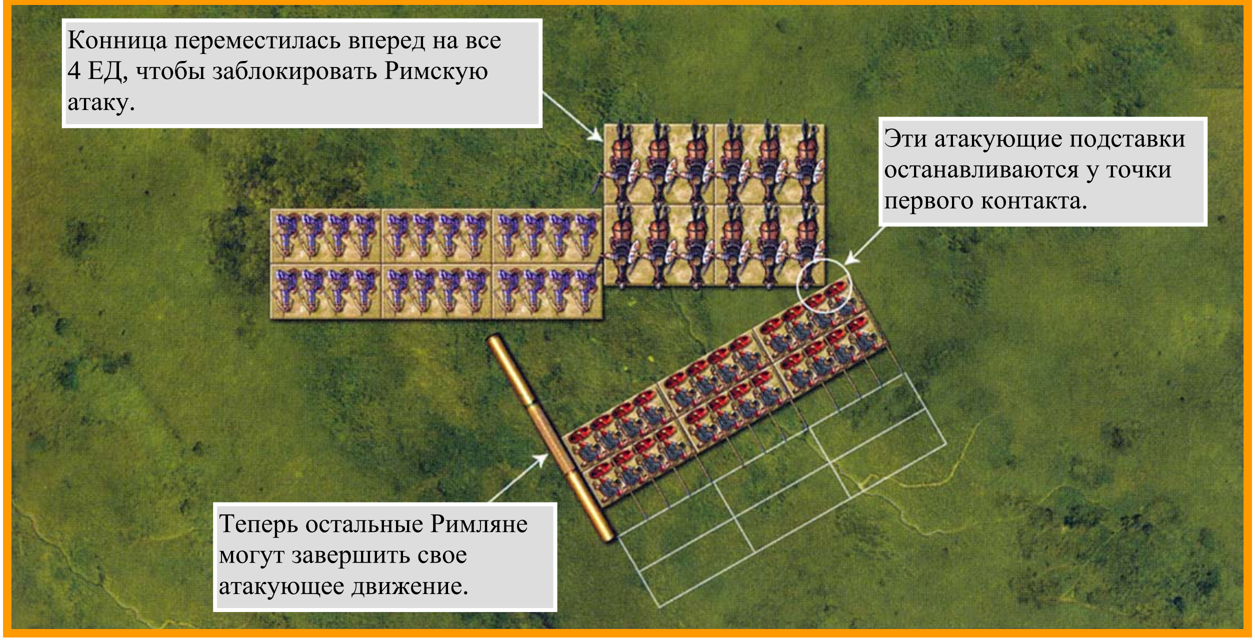
Римские Принципы хотят атаковать лучников

- РАЗОБЩЕННЫЕ войска не могут перехватывать.
- Застрельщики не могут перехватывать незастрельщиков.
- Неударная вооруженная стрелковым оружием средняя пехота (см. выше) должна пройти ТСД, чтобы перехватывать незастрельщиков, кроме атаки во фланг или тыл.
- Боевая группа, которая сама атакована, не может перехватывать. Это применяется, даже если атака не была ей объявлена, если она находится на пути атаки и поэтому входит в контакт (в том числе с выдвигающимися вперед подставками), или если никакая дружеская боевая группа не уклонилась.
- Перехватывающая атака должна быть осуществлена строго вперед (кроме описанной ниже ситуации) и может быть проведена в пределах ЗП боевой группы. Она не может включать какие-либо смещения, перестроения или взаимопрохождения. Она должна либо:
  - Пересечь дорогу атакующей вражеской боевой группы. Перехватывающие двигаются перед атакующими. Если в результате атакующий противник войдет в контакт с ее флангом, перехватывающая боевая группа должна повернуть к нему, чтобы избежать этого, но общее расстояние движения, включая поворот, не должно превышать 4 ЕД для всадников или 2 ЕД для пехоты. Если она не может избежать вступления в контакт своим флангом, перехват отменяется.
  - Войти в контакт с флангом или тылом вражеской боевой группы. Это разрешается, только если перехватывающая боевая группа в начале движения находится в такой позиции, что может атаковать фланг или тыл вражеской боевой группы как было описано в соответствующем разделе. Это полностью отменяет атаку вражеской боевой группы, несмотря на то, что это происходит в ход противника, и производится как обычная атака во фланг или тыл.

ПОДСКАЗКА!

Поместите несколько Ваших боевых групп так, чтобы они могли прикрывать Ваши фланги, перехватывая вражеских атакующих.

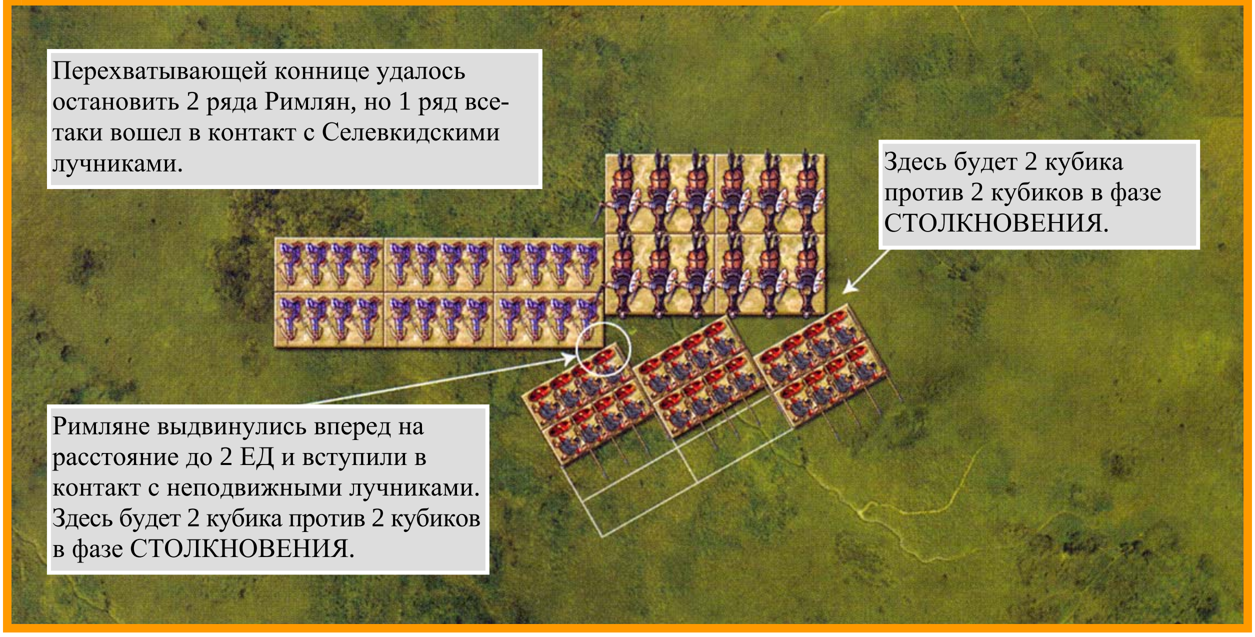
БЛОКИРОВАНИЕ ДВИЖЕНИЯ ПЕРЕХВАТВАЮЩЕЙ КОННИЦЫ


Конница переместилась вперед на все 4 ЕД, чтобы заблокировать Римскую атаку.

Эти атакующие подставки останавливаются у точки первого контакта.

Теперь остальные Римляне могут завершить свое атакующее движение.

ЗАВЕРШАЮЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ ПОСЛЕ ВЫДВИЖЕНИЯ ВПЕРЕД



Перехватывающей коннице удалось остановить 2 ряда Римлян, но 1 ряд все-таки вошел в контакт с Селевкидскими лучниками.

Здесь будет 2 кубика против 2 кубиков в фазе СТОЛКНОВЕНИЯ.

Римляне выдвинулись вперед на расстояние до 2 ЕД и вступили в контакт с неподвижными лучниками. Здесь будет 2 кубика против 2 кубиков в фазе СТОЛКНОВЕНИЯ.

- Если атака не отменена, как описано выше, первоначально атакующая боевая группа завершает атакующее движение. Она может частично или полностью войти в контакт с перехватывающей боевой группой, и может или не может войти в контакт с первоначальной целью атаки.
- Перехватывающая боевая группа сама не может быть перехвачена.

УКЛОНЕНИЕ

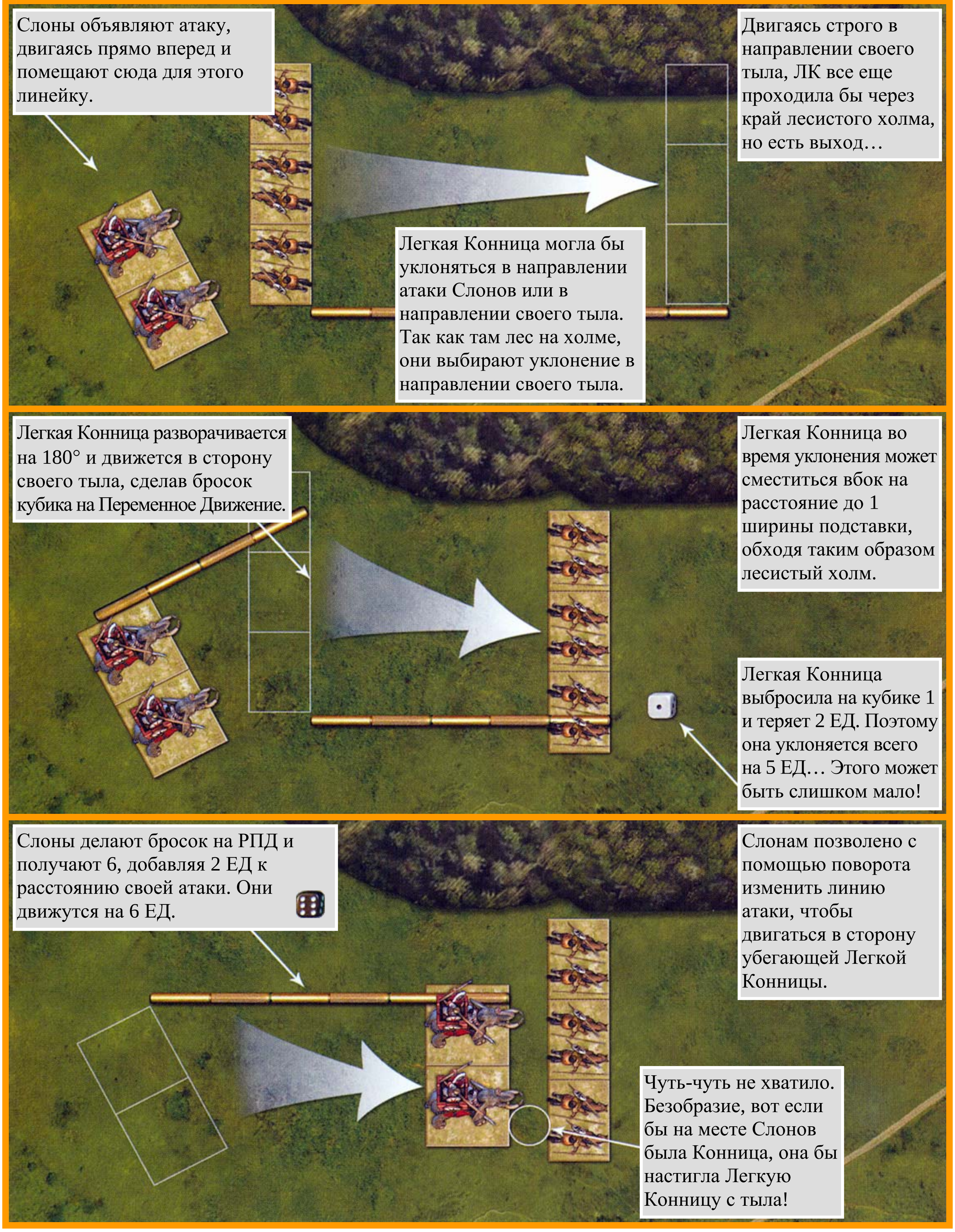
Некоторые войска способны беспокоить противника, а затем быстро отступать с пути его атаки. Мы называем это уклонением. Расстояния, на которое двигаются и уклоняющийся, и атакующий, является переменными, поэтому существует риск, что уклоняющийся может быть пойман.

Застрельщики могут уклоняться, будучи в любом построении. Неударная конница, верблюды и легкие колесницы могут уклоняться, если они построены полностью в ***1 подставку глубиной***. Это представляет более свободное, более гибкое построение, чем когда они построены в 2 или более подставок в глубину, зачастую в реальности состоя из небольших групп людей, разделенных промежутками. Процедура следующая:

- Неударная конница, верблюды или легкие колесницы, построенные полностью в 1 подставку в глубину, или застрельщики могут по желанию уклониться от вражеской атакующей боевой группы, кроме случаев, когда они уже участвуют в ближнем бою, в таком случае их можно лишь охватить. Командующий, находящийся с уклоняющейся боевой группой, должен уклоняться вместе с ней.
- Застрельщики должны пройти ТСД, если не хотят уклоняться от атакующих вражеских незастрельщиков, кроме случаев, когда застрельщики целиком находятся в неровной, грубой или труднопроходимой местности, или обороняют укрепления или берег реки.

Галльская конница готова к атаке

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ, ДЕМОНСТРИРУЮЩАЯ ПРОСТОЕ УКЛОНЕНИЕ ЛЕГКОЙ КОННИЦЫ ОТ СЛОНОВ С НЕБОЛЬШИМ СМЕЩЕНИЕМ



Слоны объявляют атаку, двигаясь прямо вперед и помещают сюда для этого линейку.

Двигаясь строго в направлении своего тыла, ЛК все еще проходила бы через край лесистого холма, но есть выход…

Легкая Конница могла бы уклоняться в направлении атаки Слонов или в направлении своего тыла. Так как там лес на холме, они выбирают уклонение в направлении своего тыла.

Легкая Конница разворачивается на 180° и движется в сторону своего тыла, сделав бросок кубика на Переменное Движение.

Легкая Конница во время уклонения может сместиться вбок на расстояние до 1 ширины подставки, обходя таким образом лесистый холм.

Легкая Конница выбросила на кубике 1 и теряет 2 ЕД. Поэтому она уклоняется всего на 5 ЕД… Этого может быть слишком мало!

Слоны делают бросок на РПД и получают 6, добавляя 2 ЕД к расстоянию своей атаки. Они движутся на 6 ЕД.

Слонам позволено с помощью поворота изменить линию атаки, чтобы двигаться в сторону убегающей Легкой Конницы.

Чуть-чуть не хватило. Безобразие, вот если бы на месте Слонов была Конница, она бы настигла Легкую Конницу с тыла!

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК
ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ
АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ
АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ
РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ
ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

- Когда атакованы войска, которые могут уклоняться, игрок должен решить, будут ли они уклоняться или нет. Если они уклоняются, атакующий использует измерительную ленту или линейку, чтобы указать направление атаки, которая с учетом допустимых поворотов должна была бы завершиться «легальным» контактом с уклоняющимися, если бы они оставались на месте.

- После этого у уклоняющихся войск есть две возможности:
  - Они могут уклоняться в направлении атаки. Если они атакованы двумя или более вражескими боевыми группами, разделите угол между направлениями вражеских атак.
  - Если они не атакованы во фланг или тыл, они могут уклоняться в направлении своего тыла.

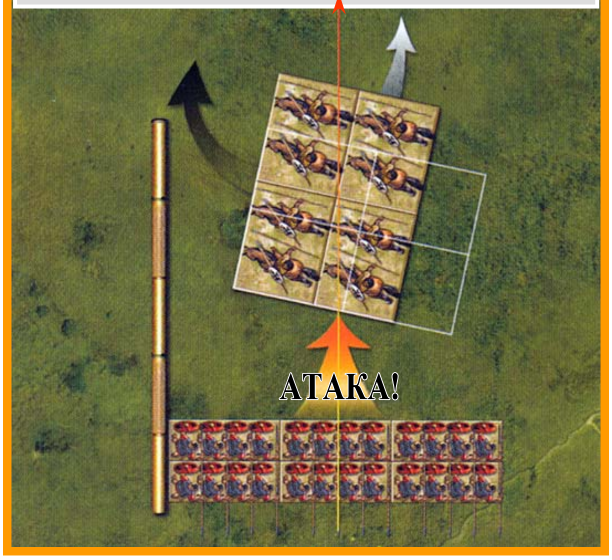
- После выбора одного из двух вышеупомянутых способов, уклоняющийся бросает кубик на расстояние переменного движения.

- При уклонении в направлении своего тыла, боевая группа разворачивается на 180° и двигается прямо вперед (туда, где изначально был тыл) на свое полное расстояние, скорректированное с учетом расстояния переменного движения. При уклонении в направлении атаки, боевая группа должна сначала развернуться на 180° или 90° (на выбор игрока), если только его текущее направление не окажется ближе к направлению атаки. Затем она должна повернуть, пока не окажется ориентирована параллельно обозначенному атакующим направлению атаки. После этого она завершает полное движение прямо вперед с учетом расстояния переменного движения.

- При развороте на 90° применяются обычнее правила разворота на 90°, за исключением того, что расположение развернувшейся боевой группы будет иным: прежняя боковая сторона, ближайшая к атакующему, теперь становится тыловым краем. Бывший передний край боевой группы становится боковой стороной.

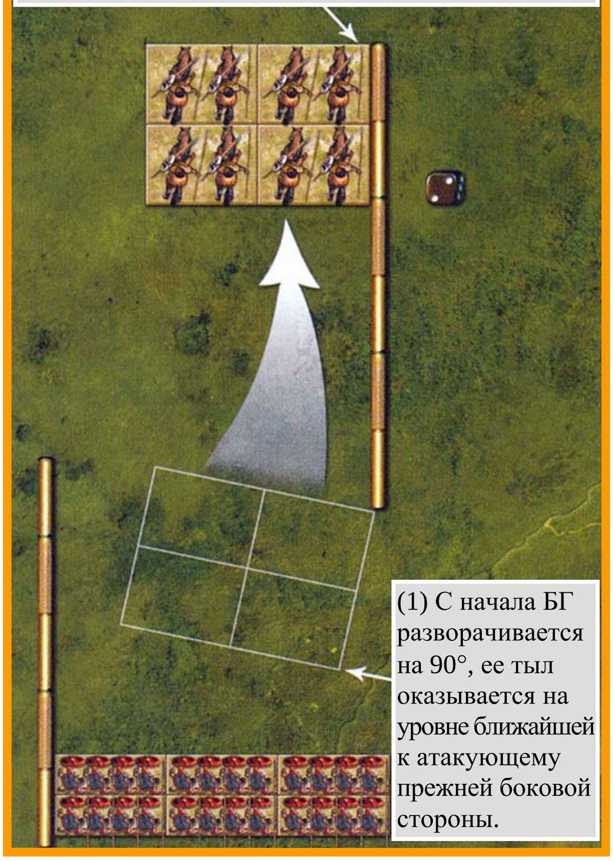
БГ РАЗВОРАЧИВАЮЩАЯСЯ НА 90° ДЛЯ УКЛОНЕНИЯ

Уклоняющаяся БГ может развернуться на 90° или 180°, а затем повернуть до направления линии атаки. В примере ниже, чтобы уйти от врага, после разворота на 90° требуется меньший поворот, чем если бы он поворачивал от фронта.



БГ РАЗВОРАЧИВАЮЩАЯСЯ НА 90° ДЛЯ УКЛОНЕНИЯ

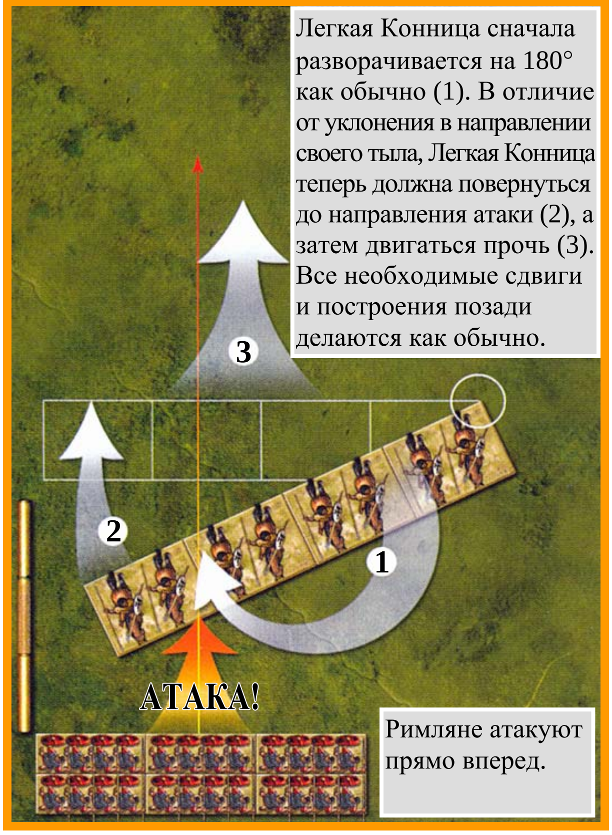
(2) Развернувшаяся БГ теперь более легко может повернуть до направления линии атаки. В этом случае ее движение будет 6 ЕД из-за выпавшей 2 во время броска на РПД.



(1) С начала БГ разворачивается на 90°, ее тыл оказывается на уровне ближайшей к атакующему прежней боковой стороны.

- Если уклоняющаяся боевая группа сталкивается с какими-либо преградами, применяются следующие правила:
  - Она совершает взаимопрохождение сквозь дружеские войска, если это позволено (См. ***взаимопрохождение***).
  - Она может сместиться вбок на расстояние до одной ширины подставки, чтобы обойти дружеские войска, сквозь которые она не может взаимопроходить, вражеские войска, лагерь или местность, или чтобы избежать ухода за пределы стола. В конце все подставки должны оставаться соприкасающимися краями и углами с другими подставками боевой группы. Боевая группа не может раскалываться.
  - Учитывая, что они не могут смещаться в бок более чем на ширину одной подставки, подставки, которые не могут обойти препятствие, могут переместиться в тыл тех подставок, которые оказались способны завершить уклонение. В этой ситуации вероятность поймать боевую группу повышается, поскольку тыл не будет двигаться так, как фронт.

ДРУГАЯ СИТУАЦИЯ ПРИ УКЛОНЕНИИ



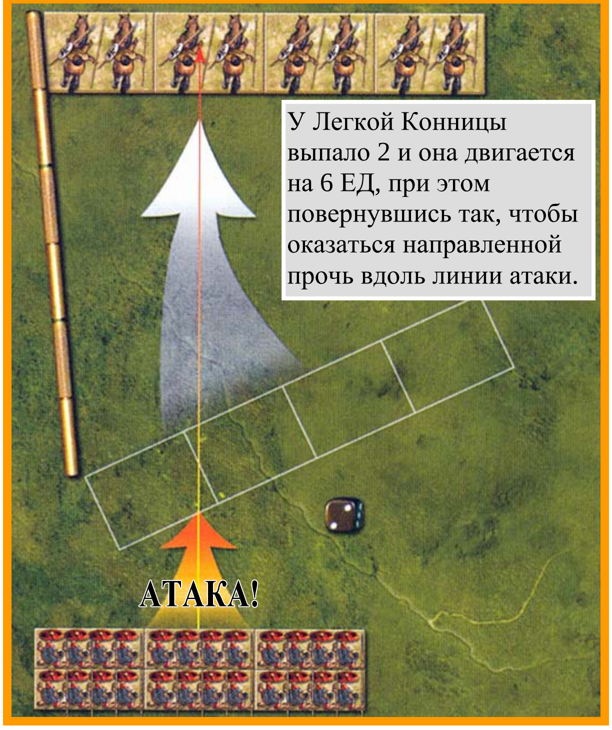
Легкая Конница сначала разворачивается на 180° как обычно (1). В отличие от уклонения в направлении своего тыла, Легкая Конница теперь должна повернуться до направления атаки (2), а затем двигаться прочь (3). Все необходимые сдвиги и построения позади делаются как обычно.

Римляне атакуют прямо вперед.

  - Если вышеупомянутое не позволит всем подставкам передней шеренги уклониться, то боевая группа:
    - * должна вместо этого прорываться сквозь любую дружескую боевую группу, лежащую на обычном пути их уклонения без смещения или сужения. Боевая группа перемещается на полное доступное им расстояние уклонения и у любых, даже частично затронутых боевых групп, через которые она прорывается, сразу же понижается сплоченность на 1 уровень. (Обратите внимание, что боевые группы, сквозь которые прошли уклоняющиеся путем обычного взаимопрохождения, не считаются прорываемыми.)
    - * должна вместо этого остановиться в 1 ЕД от любой вражеской боевой группы на их пути, не смещаясь и не сужаясь, а если изначально она была ближе, чем в 1 ЕД от них, то не двигается вообще.
  - Если на пути уклоняющейся боевой группы встречается местность, в которую она не может войти, или у нее недостаточно для этого движения, либо лагерь, она разворачивается на 90° и поворачивает, чтобы двигаться параллельно краю местности или лагеря в том направлении, какое ближе всего к первоначальному направлению уклонения.
  - Боевые группы, которые не могут завершить уклонение любым из вышеупомянутых способов, двигаются, насколько могут, и вероятно будут пойманы.
  - Если уклоняющаяся боевая группа достигает боковой край стола или край стола противника, она может на выбор развернуться на 90° и повернуть, чтобы двигаться параллельно краю стола в направлении, максимально близком к направлению прочь от атакующих; иначе она покидает стол, если какая-

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК
ЛЕГАЛЬНЫЙ КОНТАКТ ПРИ АТАКЕ
АТАКА БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
ПЕРЕСТРОЕНИЕ ПРИ АТАКЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ АТАКИ И ВЫДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД
АТАКА ВО ФЛАНГ ИЛИ ТЫЛ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ НЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ
ВОЙСКА, КОТОРЫЕ МОГУТ АТАКОВАТЬ БЕЗ ПРИКАЗА
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ИЛИ ПРИНЯТЬ АТАКУ ЗАСТРЕЛЬЩИКАМИ
АТАКА ПЕШИМИ ВОЙСКАМИ СО СТРЕЛКОВЫМ ОРУЖИЕМ
ПОПЫТКА АТАКОВАТЬ ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫМИ ИЛИ РАЗОБЩЕННЫМИ
РАЗОБЩЕННЫЕ ПОД АТАКОЙ
ВОЗМОЖНЫЕ РЕАКЦИИ НА АТАКУ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

ЗАВЕРШАЮЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ



У Легкой Конницы выпало 2 и она двигается на 6 ЕД, при этом повернувшись так, чтобы оказаться направленной прочь вдоль линии атаки.

либо подставка даже частично пересечет край стола. Она не может разворачиваться, чтобы избежать покидания своего края стола. Войска, которые уклоняются за пределы стола, более не участвуют в игре и учитываются как 1 очко истощения к бегству армии.

ПОДСКАЗКА!

Попытайтесь оставлять промежутки для уклонения Ваших войск. Если этого не сделать, то Ваша основная боевая линия может быть прорвана, а войска дезорганизованы.

- Теперь атакующие совершают свое атакующее движение, корректируя расстояние движения броском кубика на РПД, если все цели их атаки уклонились. Если все целевые боевые группы уклонились с первоначального пути атаки, атакующие могут повернуть, чтобы попытаться их поймать. Атакующая боевая группа, хотя бы часть которой в результат движения вышла бы за пределы стола, вместо этого останавливает у края стола.
- Уклоняющиеся, с которыми атакующие вошли в контакт, всегда, считаются атакованными во фланг или тыл.

Хотя вышеописанные правила охватывают все сложные ситуации, мы включили несколько дополнительных примеров в ***Приложение 7***.

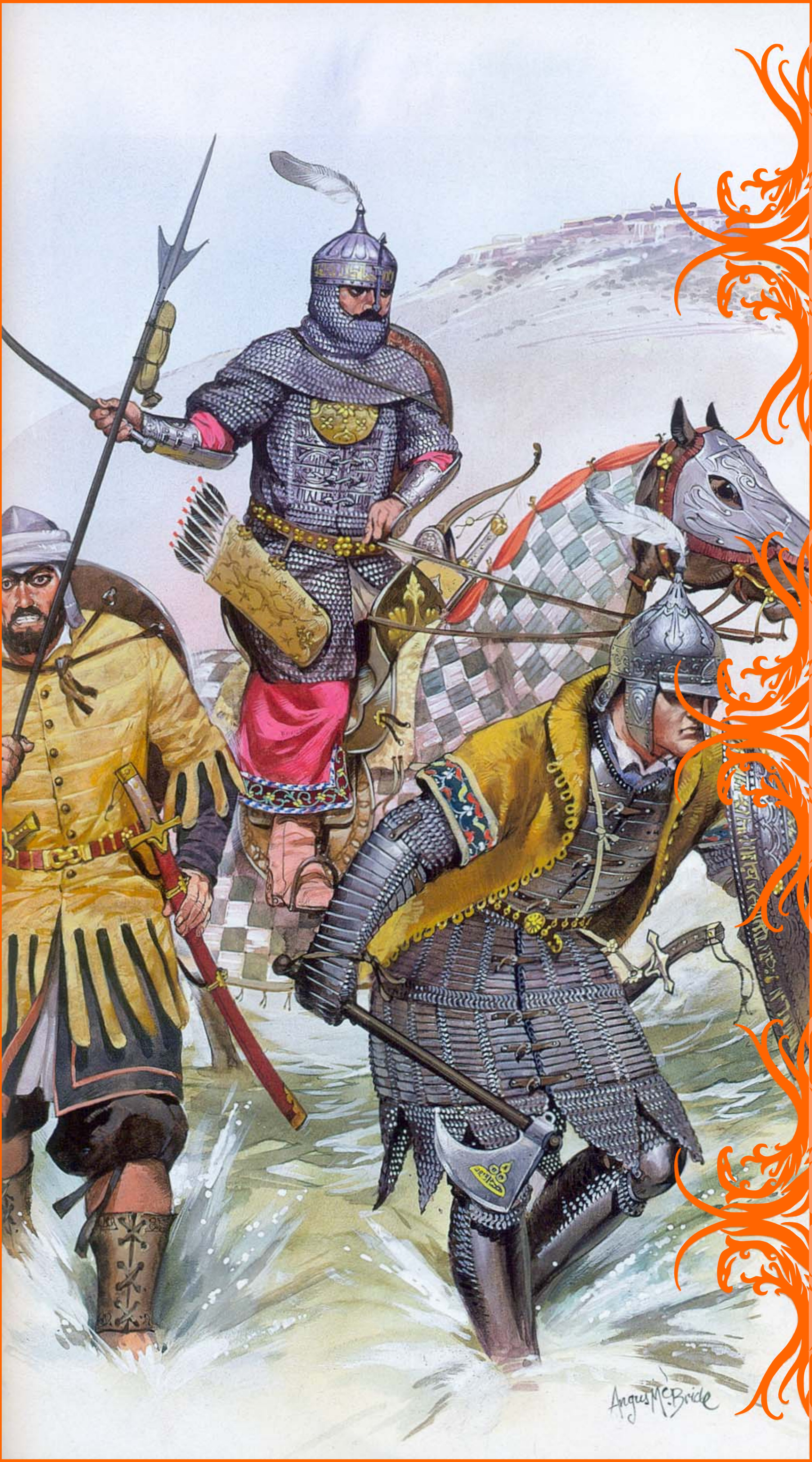
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАК И РЕАКЦИЙ

Каждая атака и любые реакции на нее должны быть произведены в порядке, обозначенном в перечне полной последовательности хода в конце книги, но когда имеется более одной атаки, активный игрок выбирает порядок, в котором они производятся. Как только все реакции и все атакующие движения будут выполнены, определяются результаты боевого столкновения.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БОЯ В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Теперь нужно определить результаты боя для всех подставок, вступивших в контакт в этой фазе столкновения. Обратите внимание, что если боевые группы некоторыми своими подставками уже находились в контакте и сражались на предыдущем ходу, то в этой фазе они сражаться не будут. Здесь определяются результаты только новых боевых столкновений. См. раздел ***Механизм Боя***.

ФАЗА МАНЕВРОВ



Турки Оттоманы, 1400 г., рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Мен-эт-Армс 140: **Армии Турков Оттоманов 1300-1774 гг.**

В фазе маневров активный игрок может перемещать любые доступные боевые группы или командующих в соответствии с правилами движения. Боевые группы не могут двигаться в фазе маневров, если они разгромлены, уже находятся в ближнем бою или атаковали в фазе столкновения. Командующие не могут двигаться в фазе маневров, если они сражаются в передней шеренге боевой группы в ближнем бою или находятся с боевой группой, которая атаковала в фазе столкновения. Ниже приведены специфические правила движения, применяемые в этой фазе.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ

Если вследствие предыдущих событий, (кроме ***кругового построения*** или изображение неблагоприятных статусов сплоченности) боевая группа более не образует обычное построение, она может перестроиться в фазе маневров **любой стороны**.

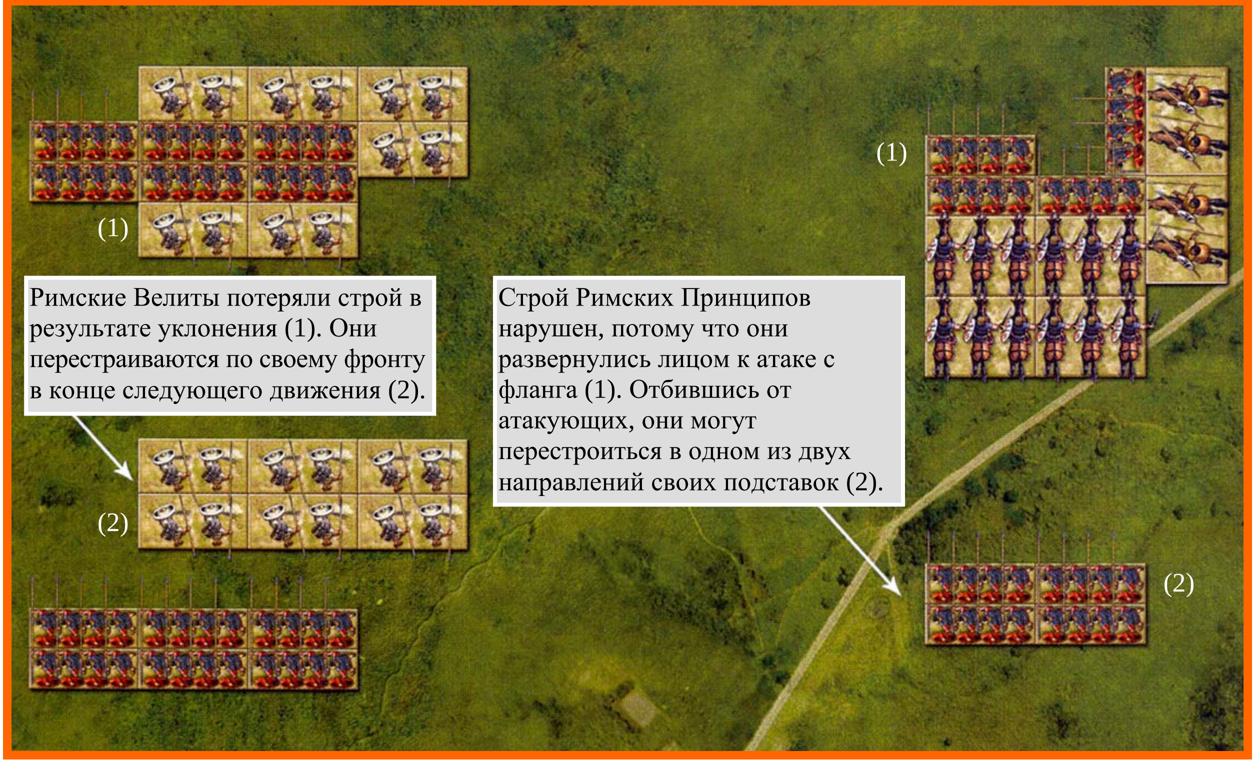
- Она перестраивается в обычное построение, направленное в ту сторону, куда до этого была направлена любая из подставок (на выбор игрока), и выстраивается на уровне самой дальней передней подставки в этом направлении. Заключительная позиция и построение перестроенной боевой группы должны быть насколько возможно близки к позиции и построению до перестроения. Подставки, соприкасающиеся с передним краем вражеских подставок должны остаться в контакте с теми же самыми вражескими подставками.
- Боевая группа должна перестроиться, если она совершает какое-либо добровольное движение (иное, чем вовлечение новых подставок в существующую схватку).
- Боевая группа, завершающая до этого незаконченное взаимопрохождение, в конце своего движения перестраивается. В ином случае перестроение происходит в начале фазы маневров и не затрагивает никаких других правил фазы маневров.
- Боевая группа, которая в настоящее время сражается в ближнем бою в двух или более направлениях с вражескими боевыми группами перестраиваться не может.
- Боевая группа, несколько подставок которой в настоящее время соприкасаются с противником флангом или тылом (и нет противника в контакте с ее фронтом), может не перестраиваться. Однако если она будет перестраиваться, то должна развернуться к противнику и войти с ним в контакт фронтом.

ПОДСТРАИВАНИЕ ПОД ПРОТИВНИКА В БЛИЖНЕМ БОЮ

В начале фазы маневров боевые группы активного игрока, уже участвующие в ближнем бою с противником **должны** (если иное не оговорено ниже или физически невозможно) вращать и/или сдвигать подставки на минимально необходимое расстояние, чтобы подстроиться под вражеские подставки, с которыми они контактируют:

- Подстраивание обычно означает выравнивание подставок так, чтобы их передний край полностью соприкасался с передним краем вражеской подставки, или подстраивание в ***позицию охвата*** (см. далее). При сражении с флангом подставок, которые неспособны развернуться фронтом, это означает выравнивание переднего края к боковому краю противника так, чтобы хотя бы одна подставка своим передним углом соприкасалась с передним углом противника.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ



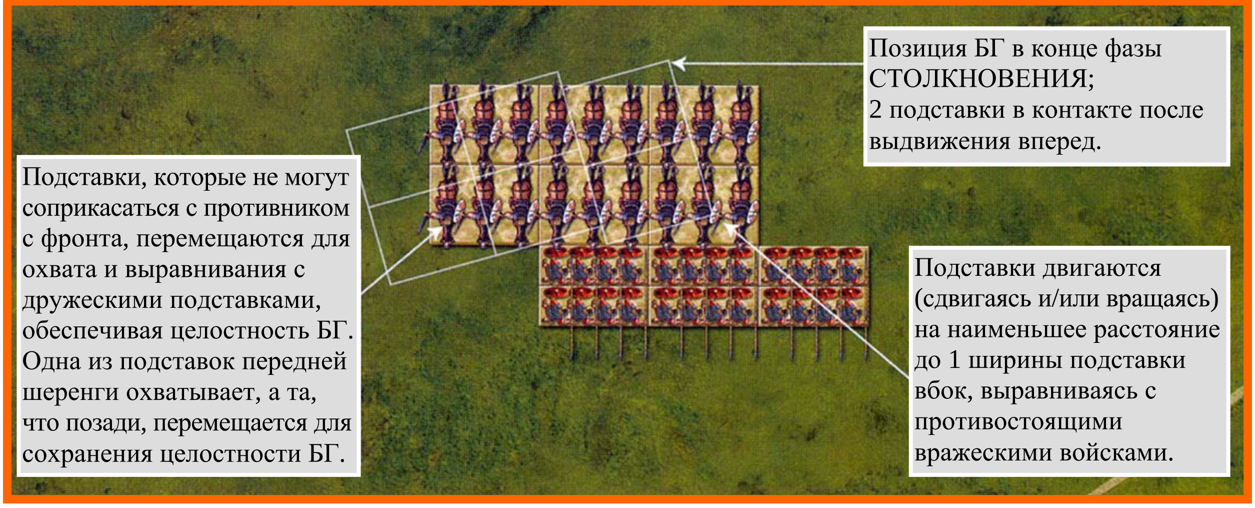
Римские Велиты потеряли строй в результате уклонения (1). Они перестраиваются по своему фронту в конце следующего движения (2).

Строй Римских Принципов нарушен, потому что они развернулись лицом к атаке с фланга (1). Отбившись от атакующих, они могут перестроиться в одном из двух направлений своих подставок (2).

- Боевая группа должна завершить свое подстраивание, оказавшись в обычном построении (см. раздел ***Боевые Группы***), за исключением того, что каждый ряд выдвигается вперед, чтобы выровняться с ближайшим рядом, уже находящимся в контакте с противником. В результате можно вступить в контакт с дополнительными вражескими подставками.
- Если подставки находятся в контакте с флангом вражеских подставок в результате атаки, которая не квалифицировалась как атака во фланг или тыл, боевая группа должна вращаясь подстроиться к переднему краю вражеской боевой группы, сдвигаясь на минимально необходимое расстояние, чтобы войти в контакт с передним краем хотя бы одной вражеской подставки или в позицию охвата, если это не возможно. Иногда это может выглядеть странно, но такой механизм игры обеспечивает обозначение на столе того, что вражеская боевая группа не ***сражается с противником в 2 направлениях в фазе рукопашной схватки***. Это также применяется даже когда подстраивание невозможно.
- Дружеские боевые группы, не соприкасающиеся с противником, должны быть смещены вбок на достаточное расстояние, чтобы создать место для вышеупомянутого, при условии, что они не блокированы противником или непроходимой местностью, и никакие подставки не выходят за край стола.
- Войска, которые не могут подстроиться ни одним из вышеперечисленных способов, не двигаются, но продолжают сражаться в существующем построении. Однако они могут подстраиваться в более поздних стадиях.
- Боевая группа, некоторые подставки которой расположены под углом в 90° или 180° к остальным (когда противник соприкасается с их прежним флангом или тылом) не подстраивается под противника.
- Боевые повозки, артиллерия, войска в круговом построении и войска, обороняющие полевые укрепления или берег реки, или находящиеся в реке, не подстраиваются под противника.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ
ПОДСТРАИВАНИЕ ПОД ПРОТИВНИКА В БЛИЖНЕМ БОЮ
ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СУЩЕСТВУЮЩУЮ СХВАТКУ
ОГРАНИЧИВАЮЩАЯ ЗОНА
ВТОРОЕ ДВИЖЕНИЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМИ БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
БОЕВЫЕ ГРУППЫ УЖЕ В КОНТАКТЕ, НО ЕЩЕ НЕ ВСТУПИВШИЕ В БЛИЖНИЙ БОЙ
ДВИЖЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМ ЛАГЕРЕМ

ПРОСТОЕ ПОДСТРАИВАНИЕ

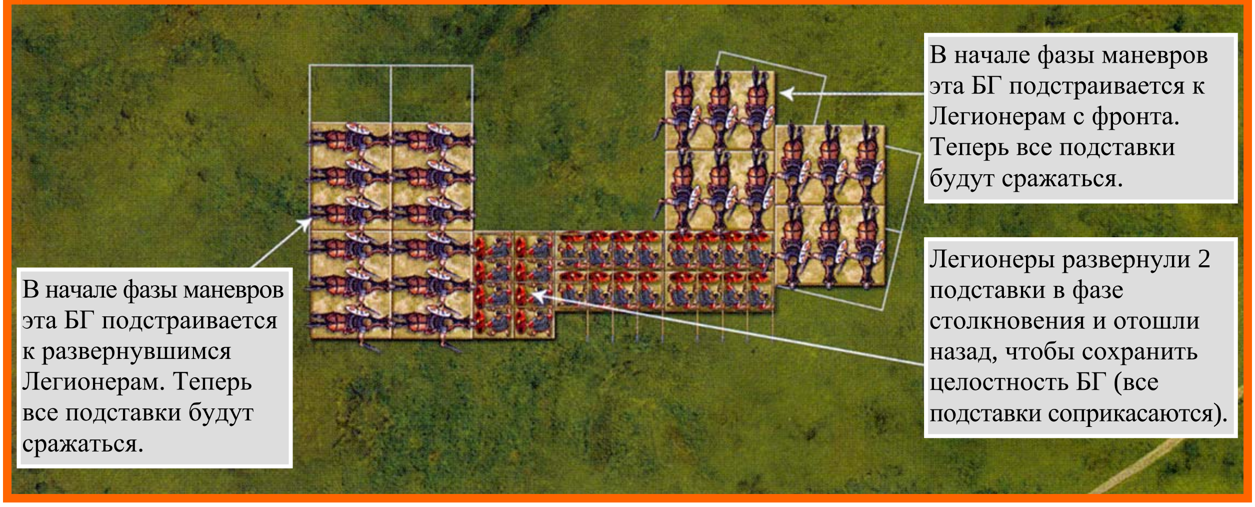


Позиция БГ в конце фазы СТОЛКНОВЕНИЯ; 2 подставки в контакте после выдвижения вперед.

Подставки, которые не могут соприкасаться с противником с фронта, перемещаются для охвата и выравнивания с дружескими подставками, обеспечивая целостность БГ. Одна из подставок передней шеренги охватывает, а та, что позади, перемещается для сохранения целостности БГ.

Подставки двигаются (сдвигаясь и/или вращаясь) на наименьшее расстояние до 1 ширины подставки вбок, выравниваясь с противостоящими вражескими войсками.

ПОДСТРАИВАНИЕ С ФРОНТА И ФЛАНГА



В начале фазы маневров эта БГ подстраивается к Легионерам с фронта. Теперь все подставки будут сражаться.

В начале фазы маневров эта БГ подстраивается к развернувшимся Легионерам. Теперь все подставки будут сражаться.

Легионеры развернули 2 подставки в фазе столкновения и отошли назад, чтобы сохранить целостность БГ (все подставки соприкасаются).

ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СУЩЕСТВУЮЩУЮ СХВАТКУ

Боевая группа, участвующая в ближнем бою, может постепенно вводить все больше и больше своих войск в продолжительную рукопашную схватку, пока все они не окажутся сражающимися. Чтобы это отобразить, используются следующие механизмы (для этих целей служат несложные решения – уже упомянутые правила сужения и раздвижения). Они не требуют ТСД и не являются обязательными:

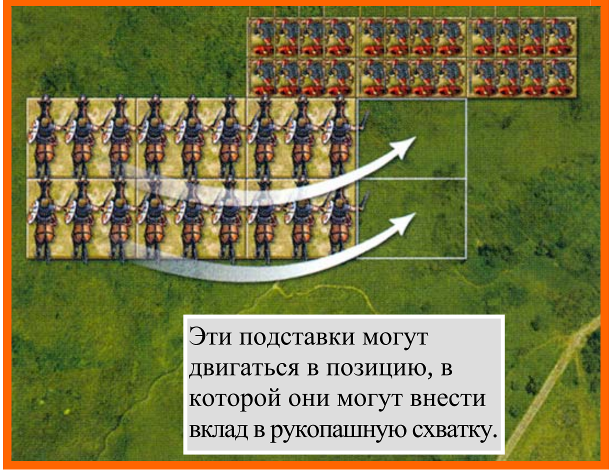
- Боевая группа, которая уже находится в контакте с противником, может раздвинуть свой фронт на один ряд (увеличить фронт на одну подставку) только с одной стороны.
- Активный игрок раздвигается первым. Неактивный игрок может противопоставиться этому раздвижению, или раздвинуться на один ряд, чтобы противопоставиться существующему охвату, если для этого есть место.

- Неактивный игрок не может раздвигаться, если активный игрок не раздвигался с этой же стороны или у него нет с этой стороны войск в позиции охвата, готовых сражаться в следующей фазе рукопашной схватки.
- Только те подставки, которые выполняют следующие критерии, могут быть передвинуты:
  - До начала движения они не должны находиться в положении, в котором могут внести вклад в бой (бросками кубиков или давая ***Очки Преимущества (ОП)***).
  - В контакте с ними не должно быть никаких вражеских подставок ни со стороны переднего края, ни способных сражаться с ними из позиции охвата.
  - Их движение не должно завершаться сужением боевой группы более чем на один ряд с какой-либо стороны.
- Войска могут таким образом быть перемещены из задних шеренг, которые не сражаются, или с неучаствующего в бою одного края линии на другой край. Это представляет постепенное распространение схватки.
- Альтернативно, вместо раздвижения, любой из игроков может сужать свою боевую группу на один ряд, передвигая подставки, выполняющие вышеупомянутые критерии в заднюю шеренгу при условии, что они в результате могли бы внести вклад в схватку (бросками кубиков или давая ОП).
- Подставки не могут «обворачиваться» вокруг края вражеского построения, чтобы получить дополнительные подставки во фронтальном контакте.
- Боевые повозки и артиллерия никогда не раздвигаются и не сужаются в рукопашной схватке.

ПОДСКАЗКА!

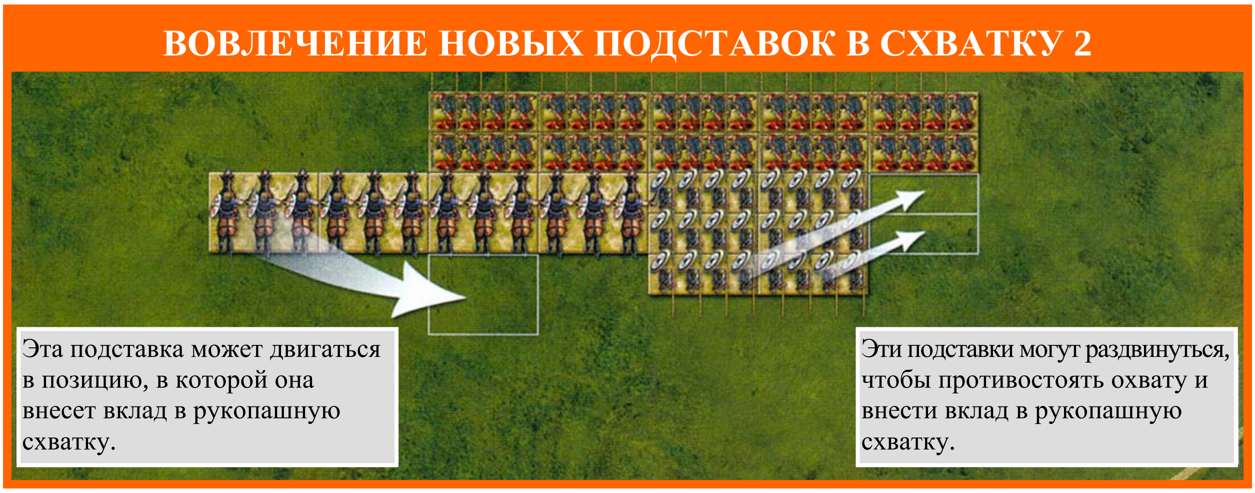
Используйте Ваше превосходство в численности, вводя дополнительные войска в бой, чтобы утомить и сокрушить противника.

ВОВЛЕЧЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СХВАТКУ 2



Эти подставки могут двигаться в позицию, в которой они могут внести вклад в рукопашную схватку.

ВОВЛЕЧЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СХВАТКУ 2



Эта подставка может двигаться в позицию, в которой она внесет вклад в рукопашную схватку.

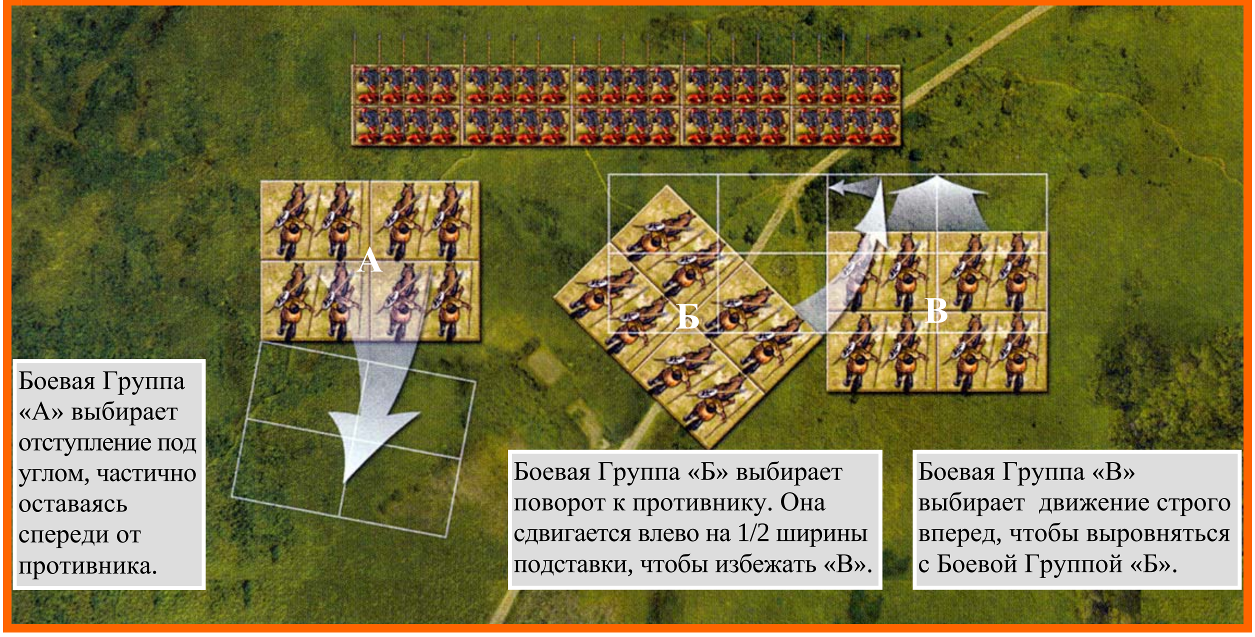
Эти подставки могут раздвинуться, чтобы противостоять охвату и внести вклад в рукопашную схватку.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ
ПОДСТРАИВАНИЕ ПОД ПРОТИВНИКА В БЛИЖНЕМ БОЮ
ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СУЩЕСТВУЮЩУЮ СХВАТКУ
ОГРАНИЧИВАЮЩАЯ ЗОНА
ВТОРОЕ ДВИЖЕНИЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМИ БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
БОЕВЫЕ ГРУППЫ УЖЕ В КОНТАКТЕ, НО ЕЩЕ НЕ ВСТУПИВШИЕ В БЛИЖНИЙ БОЙ
ДВИЖЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМ ЛАГЕРЕМ

ОГРАНИЧИВАЮЩАЯ ЗОНА

- Только для целей обычного движения, боевая группа в пределах 2 ЕД прямо перед фронтом вражеской боевой группы рассматривается как связанная. Она может выполнять только ограниченное число действий:
  - Продвижение непосредственно к этой вражеской боевой группе.
  - Поворот к этой вражеской боевой группе, пока ее фронт не окажется параллелен вражескому фронту, или поворот к максимально близкому к этому положению; а затем продвижение, если Вы этого хотите.
  - Оставаться на месте. (Она может раздвигаться или разворачиваться, но не сужаться).
  - Совершать движение прочь от этой вражеской боевой группы. (То есть в конце движения самая близкая точка боевой группы окажется от вражеской боевой группы дальше, чем самая близкая точка была в начале движения.)
  - Подстроиться в ***позицию охвата*** против другой вражеской боевой группы.
- В каждом из вышеупомянутых случаев боевая группа должна завершить свое движение хотя бы частично спереди вражеской боевой группы, иначе перемещение не разрешается.
- Если связана более чем одной вражеской боевой группой, она может выбирать, на какую из них она будет реагировать, и любые ограничения применяют только относительно этой боевой группы.
- Незастрельщики игнорируют ограничивающую зону вражеских застрельщиков.
- Боевые повозки, артиллерия и войска в ***круговом построении*** не образуют ограничивающую зону.
- Правила ограничивающей зоны применяются только в фазе маневров. Они не влияют на движение (типа атак) которое совершается в других фазах.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ДЕЙСТВИЙ В ОГРАНИЧИВАЮЩЕЙ ЗОНЕ



Боевая Группа «А» выбирает отступление под углом, частично оставаясь спереди от противника.

Боевая Группа «Б» выбирает поворот к противнику. Она сдвигается влево на 1/2 ширины подставки, чтобы избежать «В».

Боевая Группа «В» выбирает движение строго вперед, чтобы выровняться с Боевой Группой «Б».

ПЕРЕСТРОЕНИЕ
ПОДСТРАИВАНИЕ ПОД ПРОТИВНИКА В БЛИЖНЕМ БОЮ
ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СУЩЕСТВУЮЩУЮ СХВАТКУ
ОГРАНИЧИВАЮЩАЯ ЗОНА
ВТОРОЕ ДВИЖЕНИЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМ И БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
БОЕВЫЕ ГРУППЫ УЖЕ В КОНТАКТЕ, НО ЕЩЕ НЕ ВСТУПИВШИЕ В БЛИЖНИЙ БОЙ
ДВИЖЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМ ЛАГЕРЕМ

ВТОРОЕ ДВИЖЕНИЕ

Боевые группы или боевые линии с командующим и командующие сами по себе могут двигаться **дважды** при выполнении следующих условий:

- Ни 1-е, ни 2-е движение не должно начинаться, завершаться или проходить в пределах 6 ЕД от любого противника (включая вражеский лагерь, но не считая подставку командующего).
- Командующий должен быть в командной линии с боевой группой или боевой линией и находиться с ними с самого начала фазы маневров и на протяжении обоих движений.
- Боевая линия должна оставаться целостной в течение 1-го и 2-го движений. Она не может быть сформирована в результате 1-го движения, а затем совместно перемещена как 2-е движение. Она не может «терять» или «подбирать» боевые группы во время движения.
- Второе движение боевой группы или боевой линии должно быть простым **продвижением**.
- Легкая артиллерия и боевые повозки (или включающая кого-либо из них боевая линия) должны пройти второе ТСД, чтобы совершить второе движение. Они могут сделать это только после успешного прохождения первого ТСД и завершения первого движения.
- Если во время второго движения боевая группа проходит в пределах дистанции видимости вражеского ***маркера засады***, засада немедленно обнаруживается. Если это не был ***ложный маркер***, движение завершается в том месте, где они очутились в пределах 6 ЕД от сидящих в засаде.

Второе движение должно быть совершено сразу же после первого.

ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМИ БОЕВЫМИ ГРУППАМИ

Боевые группы могут двигаться для вступления в контакт с вражескими боевыми группами в стадии маневров только для присоединения к существующей рукопашной схватки в позицию охвата. Это – единственная ситуация, при которой боевые повозки могут двигаться в контакт с противником.

Такое движение может включать смещение вбок до половины ширины подставки. Не нужно проходить ТСД за поворот или движение не на полное расстояние. Это – не атака, поэтому ограничения, относящиеся к атакам, не применяются. На такое движение не оказывает влияние ограничивающая зона других вражеских боевых групп.

Любой другой контакт должен быть отложен до следующей фазы столкновения и произведен в виде атаки.

Позиция охвата – это когда подставка находится в каком-либо из следующих положений:

- Она полностью или частично соприкасается боковой стороной с боковой стороной вражеской подставки, которая уже находится во фронтальном контакте с дружескими войсками.
- Она соприкасается передним углом и боковой стороной с передним углом и боковой стороной с дружественной подставкой, стоящей в том же самом направлении, передний край которой

полностью находится в контакте с вражеской подставкой (поэтому охватывающая подставка войдет в контакт углами с этой вражеской подставкой).

- Она соприкасается передним углом и боковой стороной с передним углом и боковой стороной с дружественной подставкой, стоящей в том же самом направлении, передний край которой полностью или частично соприкасается контактирует с боковой стороной вражеской подставки (поэтому охватывающая подставка может и не соприкасаться с этой вражеской подставкой). Такая ситуация может сложить, когда фланговый контакт совершается с подставкой, глубина которой меньше ее ширины.
- В ситуации, когда нельзя подстроиться, войска, уже участвующие в схватке и соприкасающиеся передним углом с передним углом, а боковой стороной с боковой стороной дружеской подставки, считаются сражающимися, как будто находятся с противником во фронтальном контакте. (См. раздел ***Фаза Рукопашной Схватки***).

ПОДСКАЗКА!

Постарайтесь охватить противника как можно сильнее. Численное превосходство уже само по себе дает преимущество.

БОЕВЫЕ ГРУППЫ УЖЕ В КОНТАКТЕ, НО ЕЩЕ НЕ ВСТУПИВШИЕ В БЛИЖНИЙ БОЙ

ТОЛЬКО ПЕРЕДНИЙ УГОЛ К ПЕРЕДНЕМУ УГЛУ

Такое может случиться, например, когда боевая группа разгромила своего противника с фронта, но не преследует. В результате она может оказаться в контакте с вражеской боевой группой только передним углом к переднему углу, которая сражалась только в позиции охвата. Боевые группы, соприкасающиеся с противником только передним углом с передним углом, не вступают в ближний бой, и могут свободно уйти. Если они не уходят, то бой происходит, только если они способны сражаться как охватывающие. Если нет, то они могут вступить в рукопашную схватку следующим образом:

Боевая группа, которая соприкасается с вражеской боевой группой только передним углом к переднему углу, и не может сражаться как охватывающая, может сместиться вбок на ширину подставки, чтобы войти в контакт передним краем к переднему краю, но только когда выполняются оба следующих условия:

- Они не находится ни во фронтальном контакте, ни в позиции, в которой может сражаться как охватывающая с какой-либо иной вражеской боевой группой.
- Она не находится в ограничивающей зоне другой вражеской боевой группы такого типа, который она не может проигнорировать.

Прохождения ТСД не требуется. Если противник – неударная конница, верблюды или легкие колесницы, построенные полностью в ***1 подставку в глубину***, либо застрельщики, и не участвуют в ближнем бою иначе, чем в позиции охвата, они могут уклоняться в направлении своего тыла. В противном случае обе боевые группы сражаются в фазе рукопашного боя. (Без боевого столкновения).

ТОЛЬКО БОКОВАЯ СТОРОНА К БОКОВОЙ СТОРОНЕ

Такое может случиться, например, когда боевая группа разгромила своего противника с фронта и преследует, оказавшись в контакте боковой стороной с боковой стороной со смежной вражеской боевой группой. Боевые группы, соприкасающиеся боковыми сторонами, не вступают между собой в ближний бой, и могут свободно разойтись. Если они не расходятся, то бой происходит, только если они способны сражаться как охватывающие. Если нет, то они могут вступить в рукопашную схватку следующим образом:

Боевая группа, которая соприкасается с вражеской боевой группой боковыми сторонами, может развернуться на 90°, чтобы оказаться к ней фронтом, при

***Греческие Гоплиты, 413 г. до н.э., рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Элита 7:* Древние Греки.**

Angus McBride

ПЕРЕСТРОЕНИЕ
ПОДСТРАИВАНИЕ ПОД ПРОТИВНИКА В БЛИЖНЕМ БОЮ
ВВЕДЕНИЕ НОВЫХ ПОДСТАВОК В СУЩЕСТВУЮЩУЮ СХВАТКУ
ОГРАНИЧИВАЮЩАЯ ЗОНА
ВТОРОЕ ДВИЖЕНИЕ
ВСТУПЛЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМИ БОЕВЫМИ ГРУППАМИ
БОЕВЫЕ ГРУППЫ УЖЕ В КОНТАКТЕ, НО ЕЩЕ НЕ ВСТУПИВШИЕ В БЛИЖНИЙ БОЙ
ДВИЖЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМ ЛАГЕРЕМ

условии, что она не находится в ограничивающей зоне другой вражеской боевой группы такого типа, который она не может проигнорировать. ТСД проводится, если это обычно требуется разворота стоя на месте, и если ТСД провален, то боевая группа не может разворачиваться. Если она разворачивается, то будет сражаться с вражеской боевой группой как обычно в фазе рукопашной схватки. (Без боевого столкновения).

Если противник – неударная конница, верблюды или легкие колесницы, построенные полностью в ***1 подставку в глубину***, либо застрельщики, и не участвуют в ближнем бою иначе, чем в позиции охвата, они могут уклоняться в направлении своего тыла или в направлении прочь от развернувшейся боевой группы.

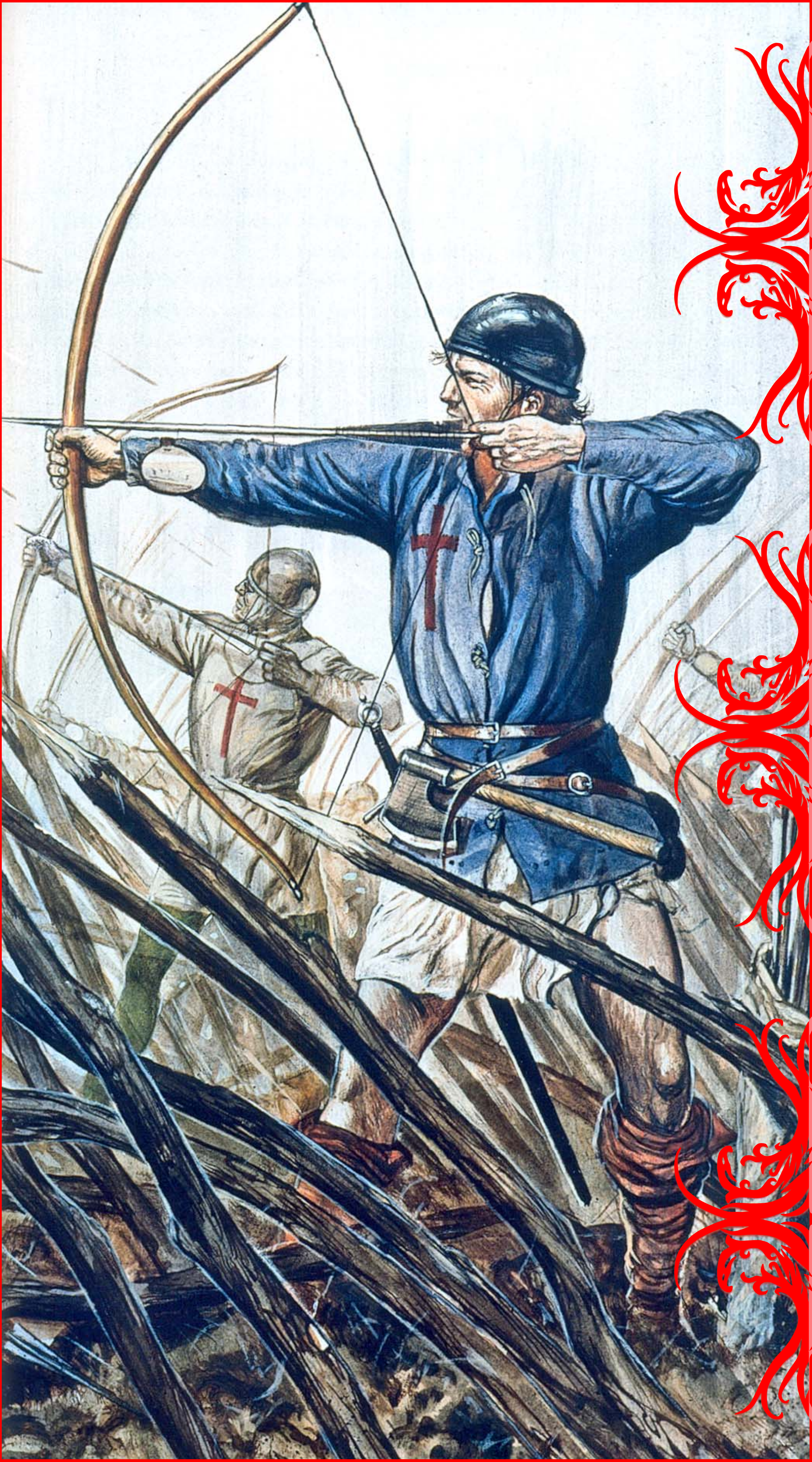
Если вражеская боевая группа не уклоняется, она при желании может развернуть подставки к противником передом:

- Если она не разворачивает подставки передом, за нее не будут бросаться кубики в рукопашной схватке, но она и не будет считаться как ***сражающаяся с противником в двух направлениях***, если также окажется сражающейся со стороны фронта.
- Если она развернет подставки передом:
  - Если она уже участвует в ближнем бою, она разворачивает вошедшие в контакт подставки как будто атакована во фланг (см. раздел Фаза Столкновения). В этом случае она будет считаться ***сражающейся с противником в двух направлениях***.
  - Если она не участвует в ближнем бою, она может развернуть либо только вошедшие в контакт подставки как при атаке во фланг, либо развернуть по направлению к врагу боевую группу целиком по обычным правилам разворота на 90°. В любом случае она не будет считаться как ***сражающаяся с противником в двух направлениях***.

ДВИЖЕНИЕ В КОНТАКТ С ВРАЖЕСКИМ ЛАГЕРЕМ

Войска движутся в контакт вражеским лагерем в фазе маневров. Это движение не является атакой.

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ



Битва при Азинкуре, 1415 г., рисунок Герри Эмблетона © Оспрей Паблишинг Лтд.

Взято из Воин 11: **Английские Лучники с Длинными Луками 1330-1515 гг.**

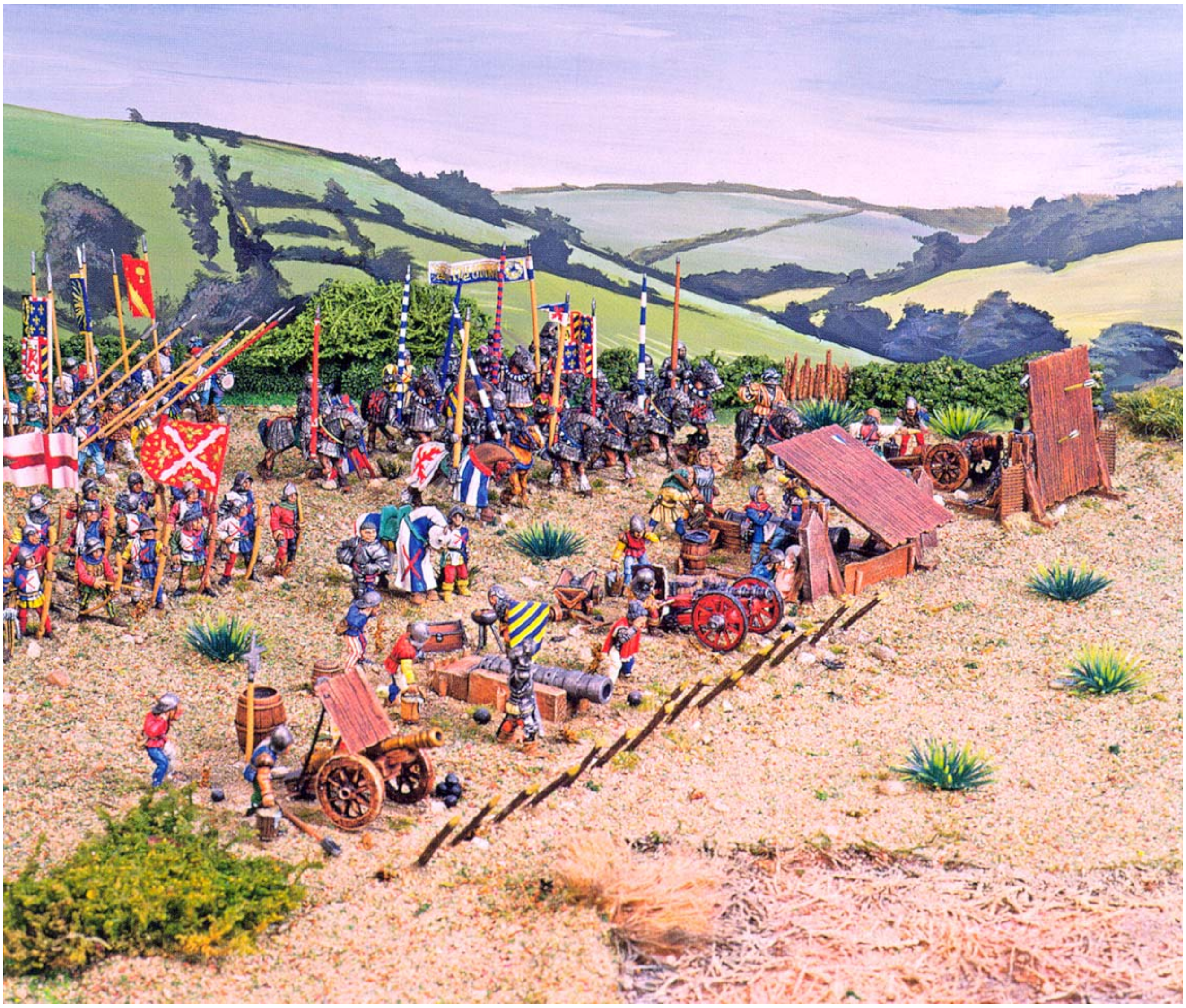
В фазе стрельбы определяются результаты стрельбы из стрелкового оружия дистанционного действия. Могут стрелять только те подставки, у которых способность к стрельбе отмечена в описании данного типа войск в наших дополнительных книгах с армейскими листами.

Обычно стреляют все подставки обоих игроков, которые способны стрелять в фазе стрельбы. Стрельба производится в порядке, выбранном активным игроком. Однако обе стороны сначала стреляют, а затем определяются какие-либо результаты, так что от выбранного порядка нельзя получить никакого преимущества.

Главная цель стрельбы (в игре) состоит в том, чтобы ухудшить состояние неприятеля, вынуждая его пройти ***тест на сплоченность***. Причинение потерь в подставках весьма второстепенно.

Стрельба имеет смысл, только если существует возможность вынудить пройти ***тест на сплоченность*** или бросить ***смертельный бросок***. Если количество кубиков, которое должно быть брошено, меньше, чем число попаданий, требуемых для прохождения какого-либо теста, кубики не бросаются. Это ускоряет игру и отражает историческую действительность, когда незначительные нападки не могли существенно затронуть сплоченность больших войсковых соединений.

Бургундская армия Карла Смелого развертывает свои орудия



ДИСТАНЦИИ

Подставка передней шеренги находится в пределах дистанции стрельбы, если ее передний угол или какая-либо часть переднего края расположена в пределах дистанции стрельбы от цели. Подставки задних шеренг стреляют, словно находясь на той же дистанции, что и передняя шеренга, даже если передняя шеренга не может стрелять. Таблица напротив показывает дистанции стрельбы различных типов оружия в ЕД.

ДИСТАНЦИЯ СТРЕЛЬБЫ (ЕД)	ЭФФЕКТИВНАЯ	МАКСИМАЛЬНАЯ
Пехотные луки, длинные луки или арбалеты	4	6
Праща; луки или арбалеты всадников	4	-
Дротики или огнестрельное оружие	2	-
Тяжелая артиллерия	6	12
Легкая артиллерия	6	-

ДВИЖЕНИЕ И СТРЕЛЬБА

- Легкая артиллерия, боевая группа которой передвигалась каким-либо способом в течение предшествующей фазы маневров, не может стрелять во время фазы стрельбы. Сюда относится и легкая артиллерия, установленная на боевых повозках. Движение прочих типов войск во время фазы маневров не оказывает влияние на их стрельбу.
- Никакие войска не могут стрелять, если они двигались в фазе столкновения.
- Некоторые войска, принимающие атаку, учитывают стрельбу при определении результатов боя в фазе столкновения, что рассматривается в правилах в разделе Механизм Боя. Это - **единственная** стрельба, разрешенная в фазе столкновения. Атакующие и уклоняющиеся не могут стрелять (мы расцениваем, что такая стрельба была бы слишком неэффективна, чтобы оказывать существенное влияние).

ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ

Стреляющая подставка передней шеренги, может стрелять только в приоритетную цель. У подставки, способной стрелять из другой шеренги, тот же приоритет целей, как если бы она была в передней шеренге. Цель должна быть приемлемой с точки зрения линии обзора, видимости и зоны обстрела (см. ниже). Цели отбираются в порядке очередности:

- Возможная целевая вражеская подставка в пределах эффективной дистанции и, по крайней мере, частично расположена прямо впереди. Если есть две таких цели, стреляют в ближайшую. Если обе находятся на одном расстоянии, стреляют в ту, что в большей мере находится прямо перед фронтом.
- Ближайшая возможная целевая вражеская подставка в зоне обстрела. Если две цели находятся на одном расстоянии, стреляют в ту, что в большей мере находится прямо перед фронтом.
- Если у двух целей равный приоритет, то стреляющий игрок выбирает цели те, что слева, или те, что справа. Он не может выбирать цели для некоторых из его подставок слева, а для других – справа, чтобы получить дополнительные подставки, стреляющие в ту же самую боевую группу.

ЗОНА ОБСТРЕЛА

Применительно к приоритетной цели:

- Подставка может стрелять во вражескую подставку, которая не располагается непосредственно впереди, при условии, что некоторая часть вражеской подставки находится внутри прямой линии, проецируемой вперед параллельно на следующем расстоянии от боковой стороны стреляющей подставки:
  - – 2 ширины подставки, если нет никаких подставок стреляющей боевой группы в пределах эффективной дистанции от вражеской боевой группы.
  - – В иных случая 1 ширина подставки.
- Подставка может стрелять во вражескую подставку, только если вражеская подставка хотя бы частично находится впереди прямой линии, проходящей от переднего края стреляющей подставки.
- Легкая конница и легкие колесницы могут также стрелять назад (с минусовым модификатором), обращаясь с их задним краем как с передним.
- Боевые повозки могут стрелять от любой из длинных сторон их подставки, по выбору стреляющего игрока. Они стреляют как будто 2 стоящие рядом подставки. Со стреляющим длинным краем, обращаются как с передним. Они не могут стрелять от короткого края.

ЛИНИЯ ОБЗОРА И ВИДИМОСТЬ

Линия видимости всегда простирается от передней шеренги стреляющей боевой группы, даже если передняя шеренга не стреляет. Ряд может стрелять в целевую подставку, если можно протянуть прямую линию от обоих передних углов подставки из передней шеренги к одной точке на целевой подставки, не проходя при этом через:

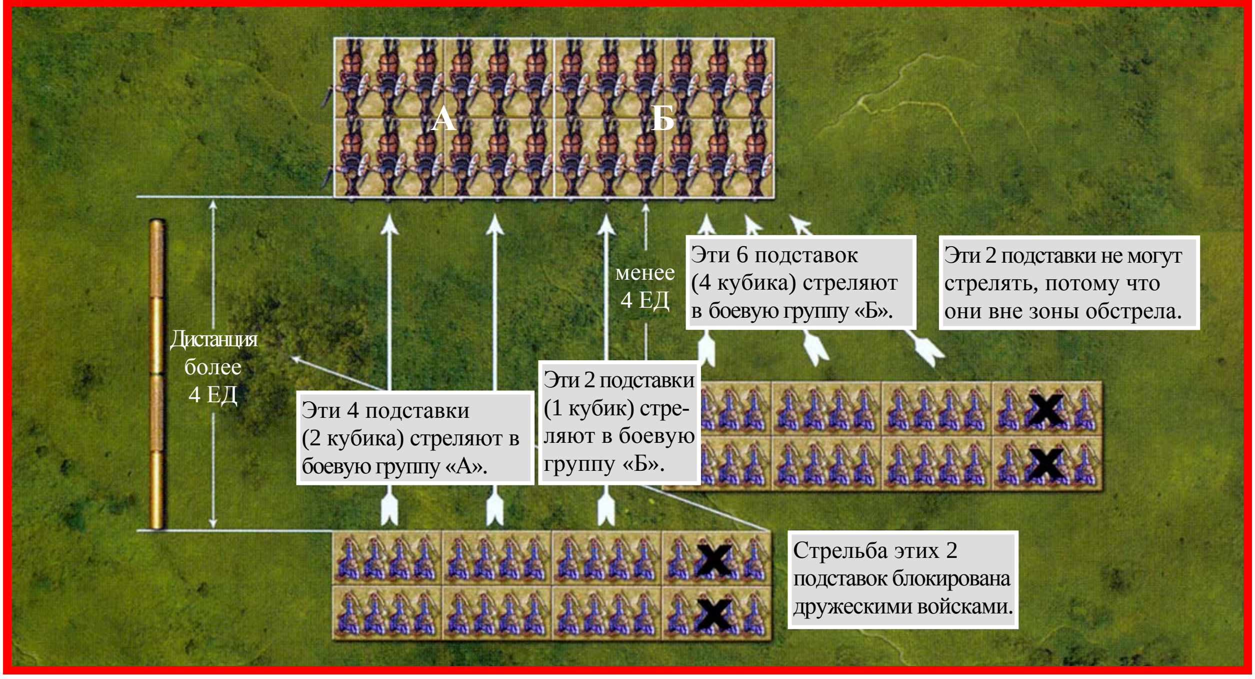
- Местность, блокирующую линию обзора.
- Дружеские войска, кроме определенных в разделе навесной стрельбы ниже.

Если какая-либо цель таким образом дисквалифицирована, стрелок переходит к следующей по приоритету цели, пока не найдет какую-либо подходящую цель.

НАВЕСНАЯ СТРЕЛЬБА

- Колесницы и артиллерия стреляют только из своей передней шеренги. Легкие колесницы, стреляющие назад, обращаются со своей задней шеренгой как с передней. Боевые повозки стреляют только одним рядом.
- У прочих войск стреляют подставки из 1-й и 2-й шеренги (поддерживающая стрельба из 3-й шеренги легких пеших лучников оказывает влияние в фазе столкновения). Легкая конница, стреляющая назад, обращается со своей задней шеренгой как с передней.
- Боевая группа на возвышенной местности может стрелять через дружеские войска, если выполняется что-либо из следующего:
  - – Препятствующие дружеские войска находятся далее чем в 1 ЕД от стрелков и далее чем в 1 ЕД от целевой подставки, измеряя расстояние по кратчайшей линии между стрелком и целью.
  - – Стреляет артиллерия, а препятствующие дружеские войска являются легкой пехотой.

ЗОНА ОБСТРЕЛА И ЛИНИЯ ОБЗОРА



Эти 6 подставок (4 кубика) стреляют в боевую группу «Б».

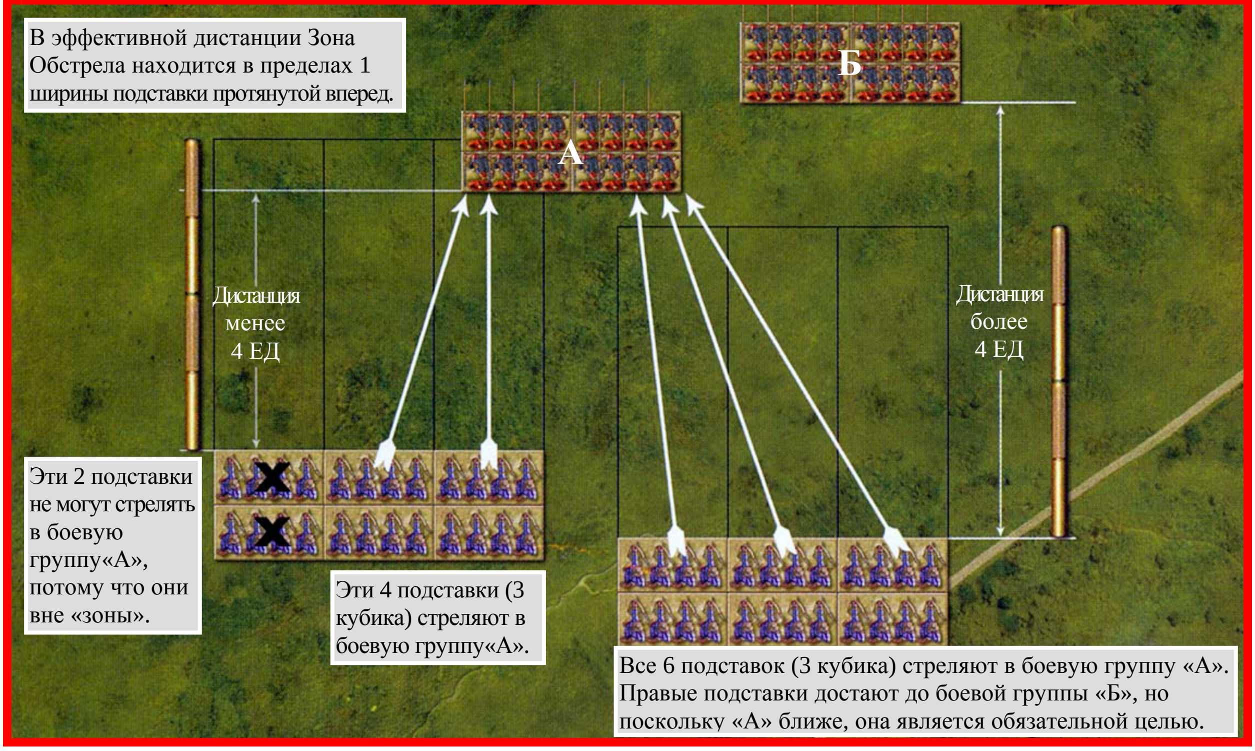
Эти 2 подставки не могут стрелять, потому что они вне зоны обстрела.

Эти 2 подставки (1 кубик) стреляют в боевую группу «Б».

Эти 4 подставки (2 кубика) стреляют в боевую группу «А».

Стрельба этих 2 подставок блокирована дружескими войсками.

ЗОНА ОБСТРЕЛА И ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ НА ЭФФЕКТИВНОЙ И МАКСИМАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИЯХ



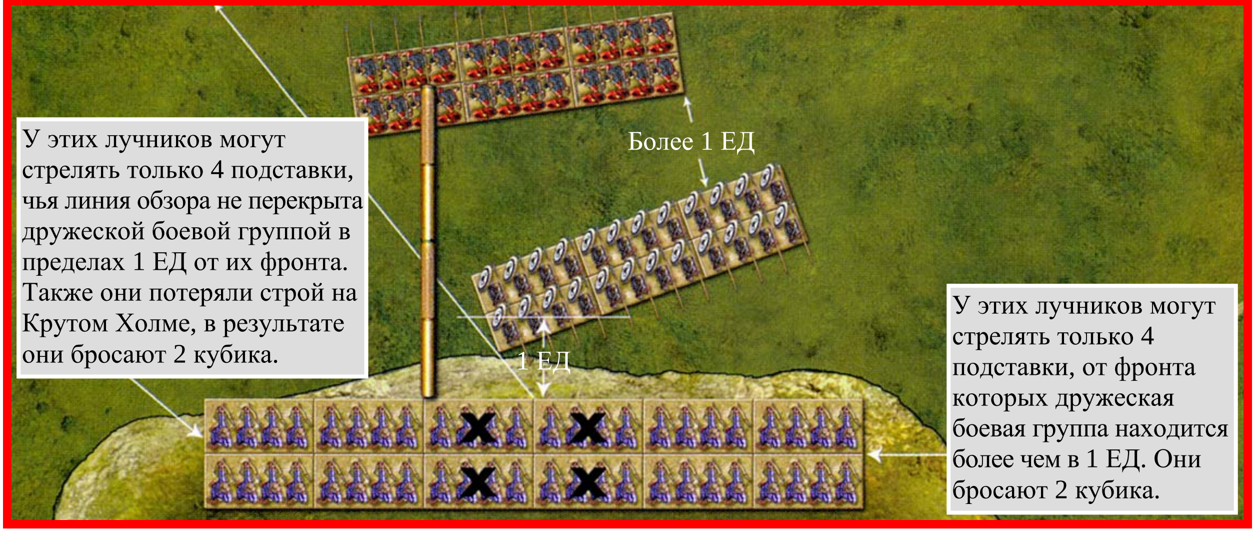
В эффективной дистанции Зона Обстрела находится в пределах 1 ширины подставки протянутой вперед.

Эти 2 подставки не могут стрелять в боевую группу«А», потому что они вне «зоны».

Эти 4 подставки (3 кубика) стреляют в боевую группу«А».

Все 6 подставок (3 кубика) стреляют в боевую группу «А». Правые подставки достают до боевой группы «Б», но поскольку «А» ближе, она является обязательной целью.

НАВЕСНАЯ СТРЕЛЬБА И ЭФФЕКТ ОТ ПОТЕРИ СТРОЯ



У этих лучников могут стрелять только 4 подставки, чья линия обзора не перекрыта дружеской боевой группой в пределах 1 ЕД от их фронта. Также они потеряли строй на Крутом Холме, в результате они бросают 2 кубика.

У этих лучников могут стрелять только 4 подставки, от фронта которых дружеская боевая группа находится более чем в 1 ЕД. Они бросают 2 кубика.

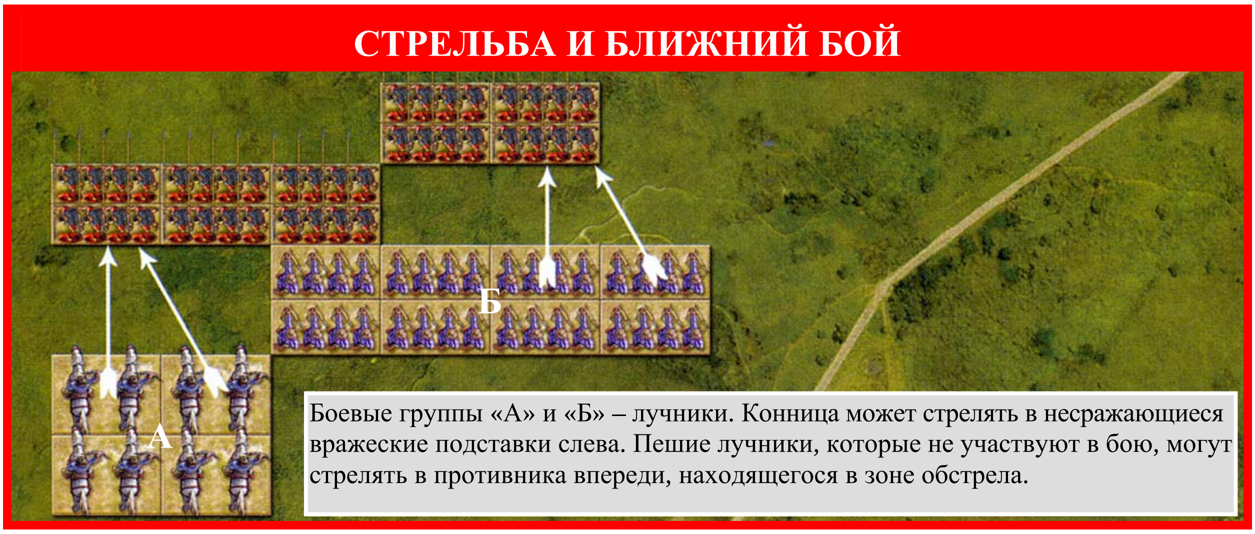
СТРЕЛЬБА И БЛИЖНИЙ БОЙ

Подставки, участвующие в ближнем бою, не могут стрелять или быть обстрелянными. В результате:

- Подставка не может стрелять, если она в этот ход сражается из 1-й или 2-й шеренги или охватывает в рукопашной схватке.
- Подставка не может быть обстреляна, если она в этот ход сражается из 1-й или 2-й шеренги или охватывает в рукопашной схватке.
- Боевая группа не может быть обстреляна, если она преследует бегущих, оставаясь в контакте с ними.
- Боевая группа может быть обстреляна при нападении на лагерь, но не во время грабежа.
- Подставки 2-х или 3-х шеренг атакованной в этот ход пехоты иногда могут стрелять, что учитывается как часть боя в фазе столкновения. Это рассматривается в правилах в разделе Механизм Боя.

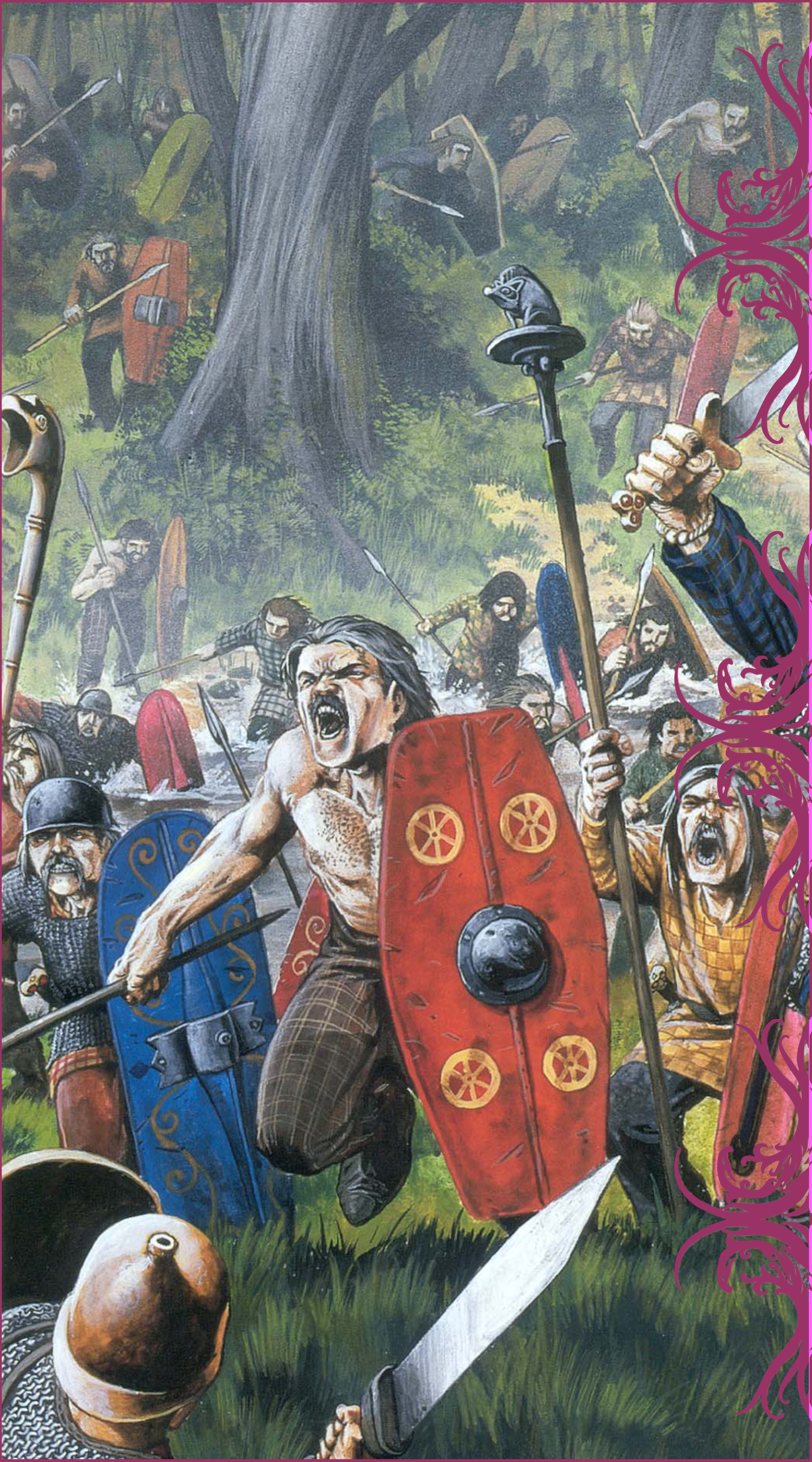
Как определить **РЕЗУЛЬТАТЫ СТРЕЛЬБЫ**, смотрите в разделе ***Механизм Боя***.

СТРЕЛЬБА И БЛИЖНИЙ БОЙ



Боевые группы «А» и «Б» – лучники. Конница может стрелять в несражающиеся вражеские подставки слева. Пешие лучники, которые не участвуют в бою, могут стрелять в противника впереди, находящегося в зоне обстрела.

ФАЗА РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ



Битва при Самбре, 57 г. до н.э., рисунок Вэйна Рейнольдса © Оспрей Паблишинг Лтд.
Взято из Воин 30:
Кельтский Воин
300 г. до н.э.-100 г. н.э.

В фазе рукопашной схватки все подставки, соприкасающиеся с неразгромленным противником передним краем или находящиеся в позиции охвата, и которые не разгромлены сами, способны сражаться в ближнем бою. Другие шеренги также могут быть способны сражаться, если это определено в разделе Механизм Боя.

Боевые группы, пережившие бой в фазе столкновения, и оставшиеся в контакте с неразгромленным противником, будут сражаться второй раз за ход, часто при этом в бой вовлекаются новые подставки (см. раздел ***Фаза Маневров***).

ОХВАТЫ

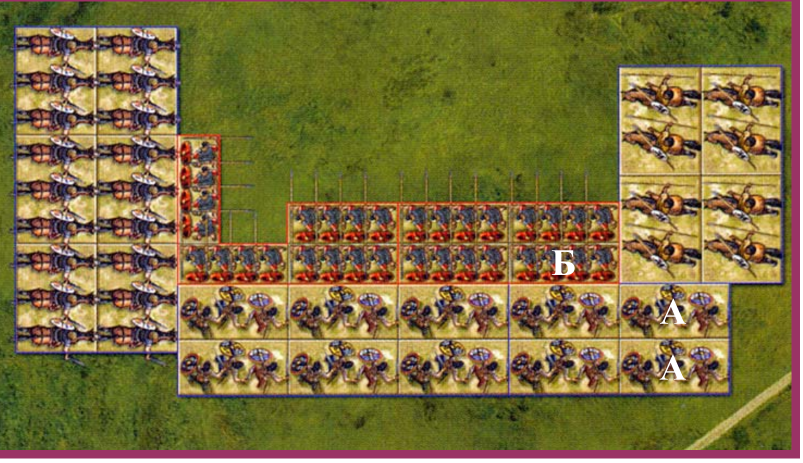
Позиции охвата определены в разделе Фаза Маневров. В каждом охватывающий ряду сражается то же количество шеренг и с теми же *Очками Преимущества (ОП)*, как будто он находится во фронтальном контакте с охватываемой вражеской подставкой. Ограничения:

- Боевая группа может быть охвачена только одним рядом с края любой из четырех сторон, даже если она выдвинута вперед.
- Подставка, соприкасающаяся с передними краями вражеских подставок более чем одной из сторон, не может быть охвачена на углу между двумя контактирующими сторонами.
- Подставки, охватывающие две вражеские боевые группы, могут вносить вклад в рукопашную схватку бросками кубков только с одной из них. (По выбору игрока, чьей боевой группе они принадлежат).
- Подставка, которая может вносить вклад в ближний бой с фронта (бросая кубики или давая **Очки Преимущества (ОП)**), не может сражаться как охватывающая.

ПОДСТАВКИ, СПОСОБНЫЕ СРАЖАТЬСЯ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Все «синие» подставки способны сражаться в рукопашной схватке с вражескими подставками, либо соприкасаясь с ними фронтом, либо охватывая. Исключение составляют отмеченные «А» – они не могут сражаться, потому что правила гласят:

> «Подставка, соприкасающаяся с передними краями вражеских подставок более чем одной из сторон («Б»), не может быть охвачена на углу между двумя контактирующими сторонами.»

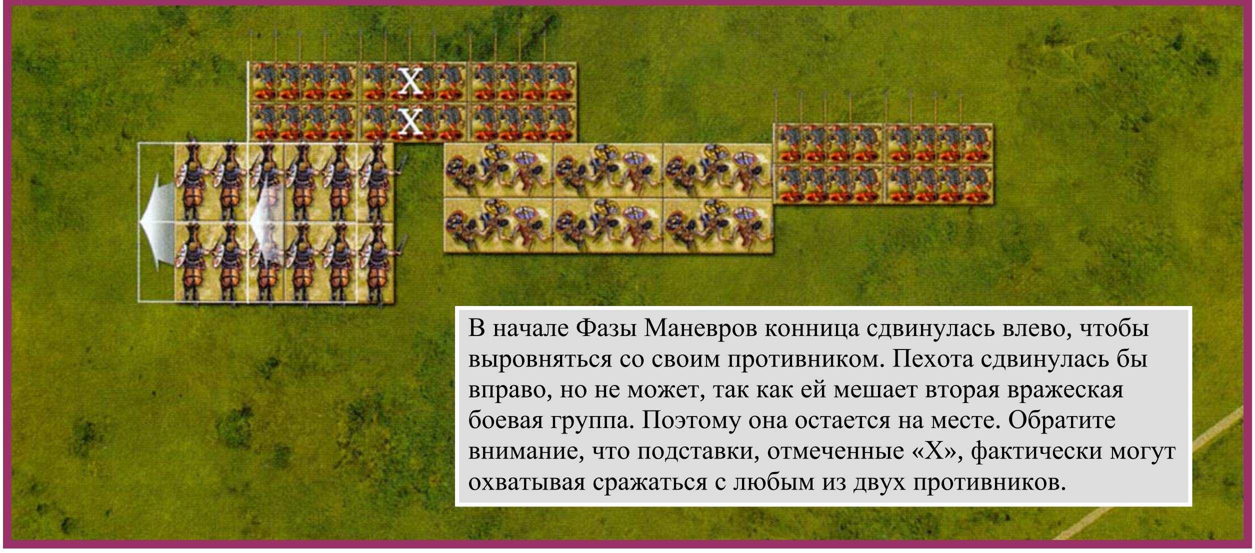


РУКОПАШНЫЕ СХВАТКИ, В КОТОРЫХ НЕЛЬЗЯ ВЫРОВНЯТЬСЯ

Если соприкасающиеся боевые группы не могут выровняться, они продолжают сражаться в невыровненной позиции с тем же количеством подставок, какое было бы во фронтальном контакте или в позиции охвата, если бы им удалось подстроиться.

ОХВАТЫ
РУКОПАШНЫЕ СХВАТКИ, В КОТОРЫХ НЕЛЬЗЯ ВЫРОВНЯТЬСЯ
СРАЖЕНИЕ С ПРОТИВНИКОМ В ДВУХ НАПРАВЛЕНИЯХ
ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ
РАЗГРАБЛЕНИЕ ЛАГЕРЕЙ

РУКОПАШНЫЕ СХВАТКИ, В КОТОРЫХ НЕЛЬЗЯ ВЫРОВНЯТЬСЯ



В начале Фазы Маневров конница сдвинулась влево, чтобы выровняться со своим противником. Пехота сдвинулась бы вправо, но не может, так как ей мешает вторая вражеская боевая група. Поэтому она остается на месте. Обратите внимание, что подставки, отмеченные «X», фактически могут охватывая сражаться с любым из двух противников.

Если две подставки могли бы подстроиться к одной и той же вражеской подставке, то с ней будет сражаться та подставка, у которой наименьше расстояние для подстраивания. Если расстояния равные, то игрок выбирает, кто будет сражаться.

Только края линии подставок, которые считаются «во фронтальном контакте» могут быть охвачены, даже если они выдвинулись вперед. Один вражеский ряд может сражаться как охватывающий с каждым краем.

Битва при Креси, 1346 г., рисунок Грэхема Тернера © Оспрей Паблишинг Лтд.
***Взято из Кампания 71:* Креси 1346 г.**

СРАЖЕНИЕ С ПРОТИВНИКОМ В ДВУХ НАПРАВЛЕНИЯХ

Боевая группа считается сражающейся с противником в двух направлениях в рукопашной схватке, только если у нее подставки развернуты на 90° или 180° друг к другу, и она находится в рукопашной схватке с разными вражескими боевыми группами, имеющими различное направление. Обратите внимание, что этого не может произойти в результате атаки, не являющейся легальной атакой во фланг или тыл.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ РУКОПАШНОГО БОЯ

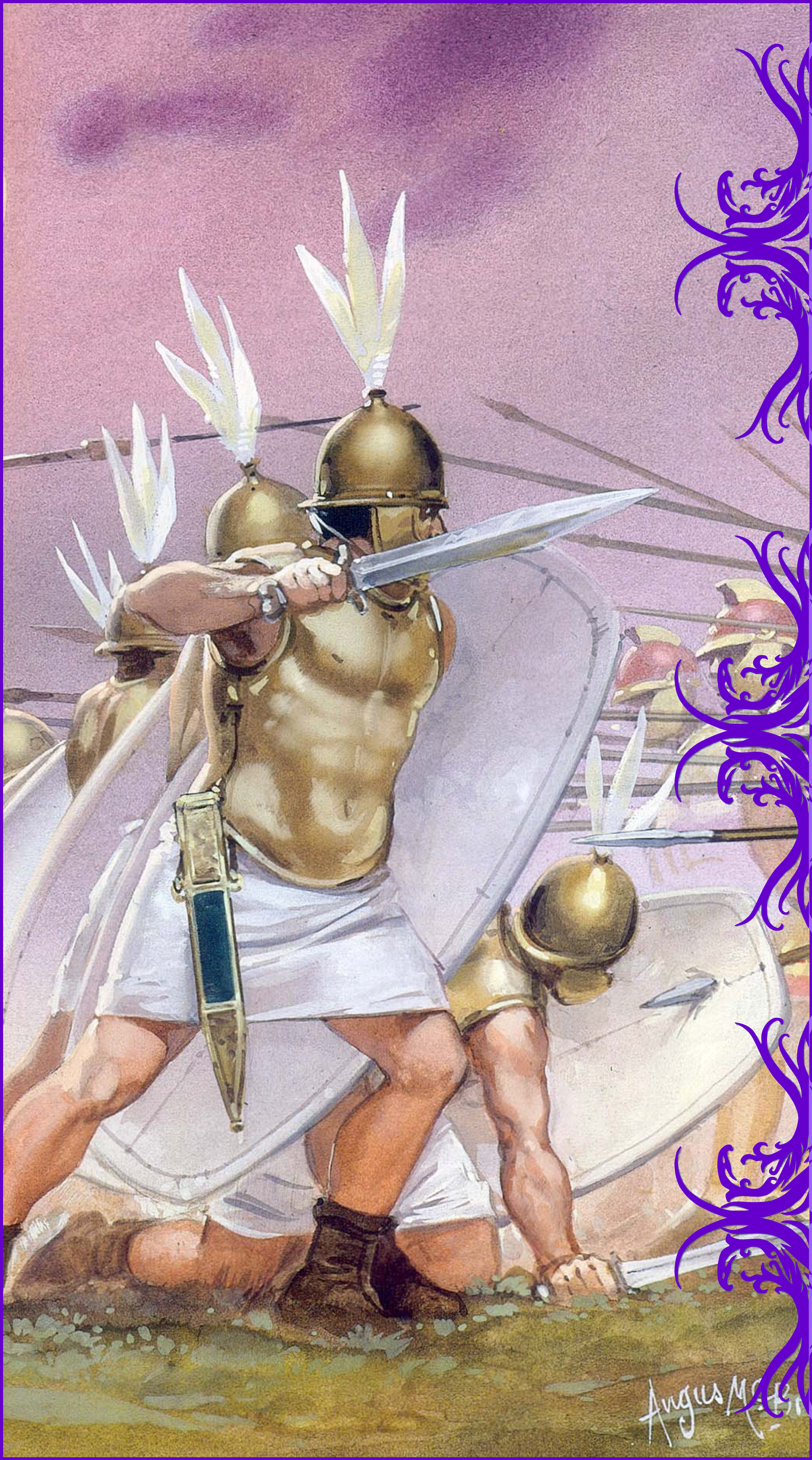
Смотрите раздел ***Механизм Боя***.

РАЗГРАБЛЕНИЕ ЛАГЕРЕЙ

Неукрепленный лагерь, с которым входят в контакт вражеские боевые группы, сразу же становится разграбленным, и никакого боя не происходит.

Укрепленный лагерь считается охраняемым лагерной стражей, которую нужно победить прежде, чем разграбить лагерь. Для простоты, это делается следующим образом. В фазе рукопашной схватки каждого хода, каждая вражеская боевая группа, находящаяся в контакте с лагерем, бросает один кубик, защитники не бросают. Всадники должны выбросить 6, а пешие войска 5 или 6, чтобы успешно разграбить укрепленный лагерь. Применяется перебрасывание за качество.

МЕХАНИЗМ БОЯ



Римская пехота
Республиканского
Рима, рисунок
Ангуса МакБрайда
© Оспрей Паблишинг
Лтд. Взято из Мен-
эт-Армс 291:
Армия
Республиканского
Рима 200-104 гг. до н.э.

Бой между неразгромленными боевыми группами во время столкновения, при стрельбе или в рукопашной схватке использует одинаковый механизм. Последовательность всегда следующая:

- Определите количество бросаемых кубиков.
- Бросьте кубики, чтобы нанести попадания и определить таким образом (в ближнем бою), кто «выиграл» и кто «проиграл».
- Пройдите тест на сплоченность.
- Сделайте смертельные броски и удалите потерянные подставки.
- Бросьте кубик за сражающихся в передней шеренге командующих, чтобы определить, погибли ли они (только в ближнем бою).
- Пройдите тест на сплоченность для близлежащих боевых групп, видящих разгром боевых группы или гибель командующих.
- Сделайте обязательное движение по результатам боя.
- «Ближний бой» – это общий термин для рукопашной схватки и столкновения. Вступив в такой бой, боевые группы считаются участвующими в ближнем бою, пока одна из сторон не будет разгромлена или уничтожена (или не выйдет из боя боевая группа, которая сражается исключительно охватывая).

ПОДСКАЗКА!

Тест на сплоченность и смертельные броски можно сделать одновременно, бросив 2 кубика разных цветов. Это сэкономит время.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА БРОСАЕМЫХ КУБИКОВ

В ФАЗЕ СТРЕЛЬБЫ:

В разделе Фаза Стрельбы определено, какие подставки способны стрелять. Количество кубиков, которое нужно бросить, следующее:

КУБИКИ СТРЕЛЬБЫ		
Артиллерия (кроме установленной на боевых повозках)	2 кубика за подставку на эффективной дистанции	
	1 кубик за подставку вне эффективной дистанции	
Средняя Пехота с Луками, Арбалетами или Длинными Луками (но не с Луками*)	1 кубик за подставку 1-й стреляющей шеренги на эффективной дистанции	
	1 кубик за 2 подставки 2-й стреляющей шеренги или вне эффективной дистанции	
Конница с Луками или Арбалетами (но не с Луками*)	1 кубик за подставку 1-й стреляющей шеренги	
	1 кубик за 2 подставки 2-й стреляющей шеренги	
Колесницы	1 кубик за подставку	
Боевые повозки	1 кубик за ширину подставки только с длинного края	
Легкая пехота, Легкая конница и любые войска с Дротиками, Пращей, Огнестрельным оружием или Луками*	1 кубик за 2 подставки на эффективной дистанции	
	1 кубик за 3 подставки вне эффективной дистанции	
ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ или ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	Вычтите 1 кубик из каждых 3	Уменьшение кубиков для Дезорганизованных, Разобщенных, Потерявших Строй или Серьезно Потерявших Строй не суммируется, а применяется самое плохое из них.
РАЗОБЩЕННЫЕ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	Вычтите 1 кубик из каждых 2	

Если передняя шеренга боевой группы – не стрелки, то может стрелять только 2-я шеренга, но считаясь как 1-я стреляющая шеренга при определении количества кубиков. Поэтому боевая группа из 4 Исламских гулямов, построенная в 2 подставки в ширину и 2 в глубину, все лучники, будет стрелять с 3 кубиками, в то время как боевая группа Византийской конницы из 4 подставок с 2 подставкам лучников позади 2 подставок лансеров, будет стрелять с 2 кубиками. Боевые повозки при стрельбе считаются как 2 стоящие бок о бок подставки.

В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ:

Это первоначальное столкновение, к которому приводит атака. При столкновении ключевыми являются войска передних шеренг, численное превосходство в этот момент менее важно. Вопрос в том, смогут ли атакующие лансеры ворваться в передние шеренги вражеской пехоты, или пехота твердо выстоит?

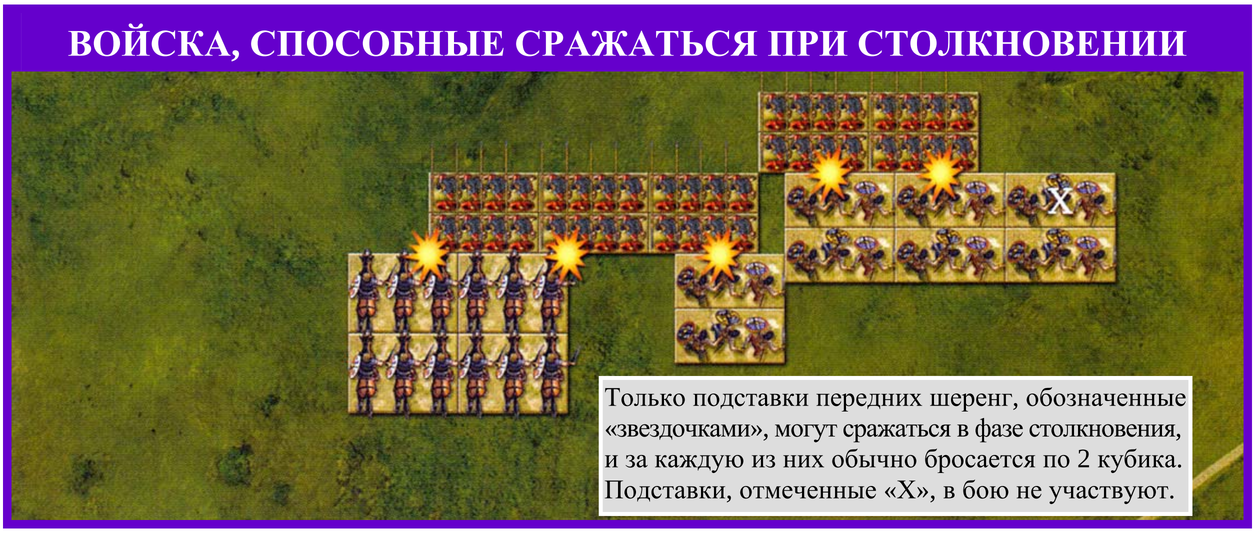
Только те подставки, которые входят в контакт в результате атаки, сражаются в фазе столкновения. Результаты боя между подставками, продолжающими сражаться после предыдущей фазы рукопашной схватки, не определяются до следующей фазы рукопашной схватки. Если новая боевая группа атакует боевую группу, которая уже участвует в рукопашной схватке, в фазе столкновения бой производится между новыми атакующими и подставками, с которыми они только что вступили в контакт. В последующей стадии рукопашной схватки будут сражаться все три боевые группы.

Разверните любые подставки, если требуется развернуться в сторону атаки с фланга или тыла и действуйте следующим образом: Все подставки, которые атакуют, вступая во фронтальный контакт с противником, или соприкасаясь передним углом с краем противника, способны сражаться. Все контактирующие с ними вражеские подставки также способны сражаться. Сюда включаются подставки, с которыми вошли в контакт со стороны фланга или тыла, и которые не смогли развернуться, потому что они уже участвуют в бою с фронта.

У обоих сторон сражается **одинаковое число подставок**, определяемое следующим образом:

- Если у обеих сторон **равное** количество подставок, способных сражаться, то все они сражаются. Насколько возможно, они разбиваются на пары, так, чтобы каждая подставка сражалась против одной вражеской подставки. Если это можно сделать разными способами, то активный игрок выбирает как именно.
- Если количество способных сражаться подставок **неравно**, обе стороны сражаются с **наименьшим** количество подставок. Сторона с большим количество подставок выбирает, какие из ее подставок не будут сражаться. В результате его выбора способные сражаться вражеские подставки должны оставаться в паре с одной из его подставок.

ВОЙСКА, СПОСОБНЫЕ СРАЖАТЬСЯ ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ



Только подставки передних шеренг, обозначенные «звездочками», могут сражаться в фазе столкновения, и за каждую из них обычно бросается по 2 кубика. Подставки, отмеченные «X», в бою не участвуют.

Обратите внимание, что, если в боевое столкновение вовлечено несколько боевых групп, вышеупомянутые правила относятся к бою в целом. Боевые повозки считаются как 2 стоящие бок о бок подставки, когда они сражаются длинным краем своей подставки, или как 1 подставка, когда они сражаются узким краем своей подставки.

Количество кубиков, которое нужно бросить, следующее:

<table>
<tr><th colspan="3">КУБИКИ ФАЗЫ СТОЛКНОВЕНИЯ</th></tr>
<tr><td colspan="2">Серпоносные колесницы</td><td>3 кубика за подставку передней шеренги</td></tr>
<tr><td colspan="2">Боевые повозки</td><td>2 кубика за ширину подставки передней шеренги</td></tr>
<tr><td colspan="2">Прочие войска</td><td>2 кубика за подставку передней шеренги</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Пехота с луками, длинными луками, арбалетами или огнестрельным оружием, поддерживающая среднюю или тяжелую пехоту этой же неподвижной боевой группы из 2-й шеренги, или (только с луками) из 3-й шеренги</td><td>Средняя пехота против всадников или пехоты</td><td rowspan="2">1 кубик за подставку 2-й или 3-й шеренги позади сражающейся подставки (только одна шеренга). Используйте *Очки Преимущества* (ОП) как при стрельбе. Нет кубиков против атаки во фланг или тыл.</td></tr>
<tr><td>Легкая пехота только против всадников</td></tr>
<tr><th colspan="3">УМЕНЬШЕНИЯ</th></tr>
<tr><td>Легкая пехота или легкая конница</td><td colspan="2">Вычтите 1 кубик из каждых 2, кроме:
• Легкая Пехота против Легкой Пехоты.
• Легкая Конница против Легкой Конницы или Легкой Пехоты.
• Любые из них против РАЗОБЩЕННЫХ противников.</td></tr>
<tr><th colspan="3">ЗАТЕМ</th></tr>
<tr><td>ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ или ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ</td><td>Вычтите 1 кубик из каждых 3</td><td rowspan="2">Уменьшение кубиков для Дезорганизованных, Разобщенных, Потерявших Строй или Серьезно Потерявших Строй не суммируется, а применяется самое плохое из них.</td></tr>
<tr><td>РАЗОБЩЕННЫЕ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ</td><td>Вычтите 1 кубик из каждых 2</td></tr>
</table>

В ФАЗЕ РУКОПАШНОГО БОЯ:

В продолжительных рукопашных схватках ширина и глубина боевой группы может дать преимущество, поскольку это позволяет вводить в бой дополнительные войска. Также войска в позиции охвата и в задних шеренгах, которые не сражались во время столкновения, могут быть вовлечены в бой:

- Сражаются все подставки, передним краем соприкасающиеся с противником.
- Охватывающие сражаются с той же вражеской подставкой, что и дружеская подставка, которую они поддерживают охватывая. Если они способны охватывать с разных сторон, то игрок выбирает, с какой вражеской подставкой он будет сражаться.
- Задние шеренги подходящего типа войск (см. ниже таблицу кубиков рукопашной схватки) могут сражаться, если они принадлежат к той же боевой группе, что и сражающаяся или охватывающая передняя шеренга перед ними.
- В разделе Фаза Рукопашной Схватки описано, как поступать в рукопашных схватках, если боевые группы не могут выровняться.
- С подставкой, с которой вошли в контакт со стороны фронта и фланга и/или тыла, теперь будут сражаться несколько передних шеренг вражеских подставок. А она сражается только с противником со стороны своего фронта (даже если в фазе столкновения она сражалась с другой подставкой).

Боевые повозки считаются как 2 стоящие бок о бок подставки, когда они сражаются длинным краем своей подставки, или как 1 подставка, когда они сражаются узким краем своей подставки. Сражаясь длинным краем подставки, ближайший к противнику ряд считается передней шеренгой.

КУБИКИ ФАЗЫ РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ

Слоны, рыцари, все виды колесниц, артиллерия	2 кубика за подставку передней шеренги. Нет кубиков за подставки любых типов из задних шеренг.
Боевые повозки	1 кубик за ширину подставки передней шеренги. Нет кубиков за подставки любых типов из задних шеренг.
Прочие Войска	1 кубик за подставку в первых 2 шеренгах
Охватывающие	Как выше

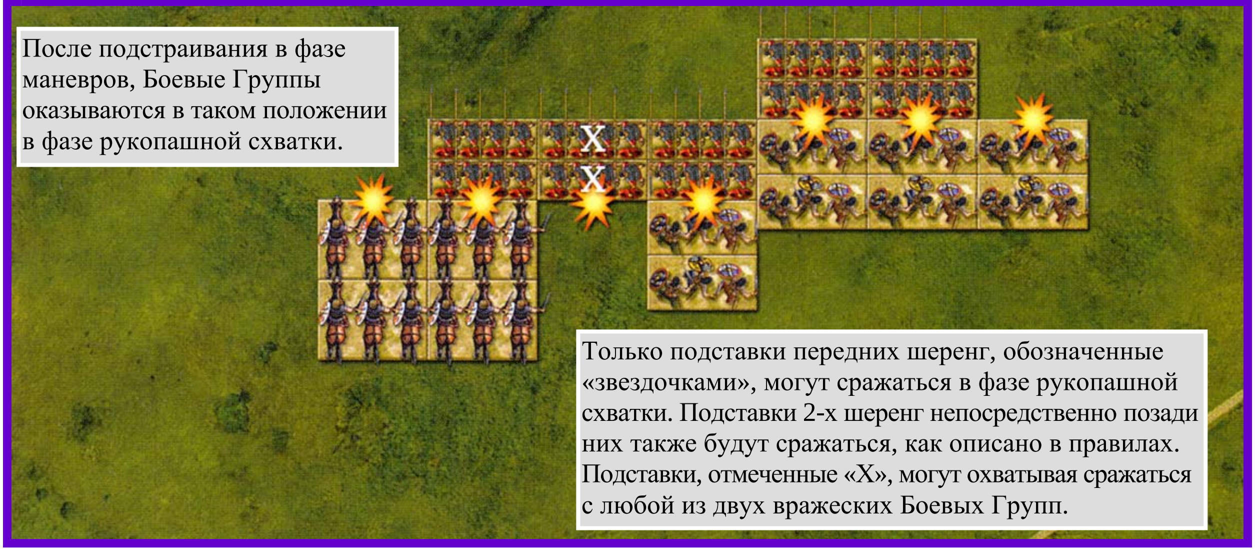
УМЕНЬШЕНИЯ

Легкая пехота или легкая конница	Вычтите 1 кубик из каждых 2, кроме: • Легкая Пехота против Легкой Пехоты. • Легкая Конница против Легкой Конницы или Легкой Пехоты. • Любые из них против РАЗОБЩЕННЫХ противников.

ЗАТЕМ

ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ или ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	Вычтите 1 кубик из каждых 3	Уменьшение кубиков для Дезорганизованных, Разобщенных, Потерявших Строй или Серьезно Потерявших Строй не суммируется, а применяется самое плохое из них.
РАЗОБЩЕННЫЕ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	Вычтите 1 кубик из каждых 2	

ВОЙСКА, СПОСОБНЫЕ СРАЖАТЬСЯ В РУКОПАШНОМ БОЮ



После подстраивания в фазе маневров, Боевые Группы оказываются в таком положении в фазе рукопашной схватки.

Только подставки передних шеренг, обозначенные «звездочками», могут сражаться в фазе рукопашной схватки. Подставки 2-х шеренг непосредственно позади них также будут сражаться, как описано в правилах. Подставки, отмеченные «X», могут охватывая сражаться с любой из двух вражеских Боевых Групп.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ

Иногда необходимо разделить кубики боевой группы, например, если она сражается более чем с одной вражеской боевой группой, или когда некоторые подставки сражаются с различными *Очками Преимущества (ОП)*:

- Если боевая группа сражается более чем с одной вражеской боевой группой, бросьте боевые кубики отдельно против каждой вражеской боевой группы.
- Если у некоторых подставок различные ОП, бросайте кубики за них отдельно.
- Если более одной боевой группы стреляют в ту же самую цель, сложите общее количество подставок, к которым применяется правило «1 кубик за X подставок», перед вычислением общего количества бросаемых кубиков. Один кубик за подставки из более чем одной боевой группы с разными ОП, бросается по самым плохим ОП. Один кубик за подставки из более чем одной боевой группы различного качества, перебрасывается за качество по самому плохому качеству.

- Если боевая группа, вычитающая кубики стрельбы или ближнего боя (из-за ДЕЗОРГАНИЗАЦИИ, РАЗОБЩЕНИЯ, ПОТЕРИ СТРОЯ, СЕРЬЕЗНОЙ ПОТЕРИ СТРОЯ или будучи легкой пехотой или легкой конницей в ближнем бою) сражается более чем с одной вражеской боевой группой, сначала определите общее количество кубиков, которые боевая группа должна вычесть. Затем распределите вычитаемые кубики по возможности пропорционально числу подставок, сражающихся с каждой вражеской боевой группой, оставляя, по крайней мере, по 1 кубику (если возможно) на каждую вражескую боевую группу.
- Точно так же сражаясь с различными ОП против разных частей одной вражеской боевой группы, распределите вычитаемые кубики по возможности пропорционально числу подставок, сражающихся с каждой частью вражеской боевой группой, оставляя, по крайней мере, по 1 кубику (если возможно) на каждую часть вражеской боевой группы.

НАНЕСЕНИЕ ПОПАДАНИЙ – ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Если количество сражающихся в ближнем бою равно, все различия будут зависеть от комбинации типа войск, доспехов, боевых способностей и ситуации. В результате противостояние может оказаться точно сбалансированным, либо у той или иной стороны будет преимущество (или явное преимущество). В *Поле Славы* мы используем не числовые показатели, а ***Очки Преимущества*** (сокращенно ОП) чтобы обозначить, у кого есть превосходство. Броски, необходимые для нанесения попадания, зависят от «очков преимущества» (ОП):

- При стрельбе у подставки будут свои полные ОП.
- В ближнем бою сравните полные ОП противостоящих подставок, и возьмите разницу как чистый результат. Например, подставка с двумя плюсами, сражающаяся с подставкой с одним плюсом, получит чистый результат плюс один (+). У противника будет чистый минус один (-).
- Если подставка сражается в ближнем бою с чистым +, то противостоящие вражеские подставки сражаются с -. Если подставка сражается в ближнем бою с чистым ++, то противостоящие вражеские подставки сражаются с --.
- ++ является максимальным чистым преимуществом, а -- это максимальная чистая невыгода. Дополнительные чистые ОП игнорируются.
- В ближнем бою каждая подставка передней шеренги использует собственные ОП. Подставки задних шеренг (кроме поддерживающих в фазе столкновения стрелков – см. ниже) используют те же чистые ОП, что и передняя шеренга.
- ОП ближнего боя, которые требуют, некоторого минимального количества шеренг, применяются, только если все эти шеренги имеют соответствующую способность.

Значения, которые необходимо выбросить на кубике для нанесения попадания, различны для стрельбы и ближнего боя, как описано далее:

БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ В БЛИЖЕНЕМ БОЮ

(Применяется перебрасывание за качество).

ПРЕИМУЩЕСТВО	ОП	ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ ПОПАДАНИЯ
Явное преимущество	++	3
Преимущество	+	4
Нет преимущества	Нет ОП	4
Невыгода	-	5
Явная невыгода	--	5

БРОСКИ НА ПОПАДАНИЕ ПРИ СТРЕЛЬБЕ

(Применяется перебрасывание за качество).

ПРЕИМУЩЕСТВО	ОП	ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ ПОПАДАНИЯ
Явное преимущество	++	2
Преимущество	+	3
Нет преимущества	Нет ОП	4
Невыгода	-	5
Явная невыгода	--	6

ПОДСКАЗКА!

Во время стрельбы обычно проще бросать вместе все кубики, стреляющие в одну цель. Используйте кубики разных цветов, если у некоторых войск будут различные ОП или перебрасывание.

Теперь становится очевидно, что для достижения успеха необходимо добиться того, чтобы сражаться с положительными ОП. Они зависят от типа войск подставки, доспехов, боевых способностей или ситуации. Что-то из этого может дать преимущество противнику, и, следовательно, невыгоду Вам. В таблицах ниже ОП обозначены как «+», когда дают преимущество, и «-», когда нет. Каждый «+» аннулирует «-».

ОП ПРИ СТРЕЛЬБЕ

При стрельбе в боевую группу, у которой смешанные классы доспехов, ОП стрелков определяются по классу доспехов передней шеренги цели, кроме ситуации, когда стреляющая подставка целиком находится позади прямой линии, продолжающей задний край целевой боевой группы. В этом случае для определения ОП используют класс доспехов задней шеренги.

ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА ПРИ СТРЕЛЬБЕ

Ближайшая шеренга цели:		**Если у стреляющего:**
Незащищенная конница, кроме построенной полностью в 1 подставку в глубину	++	Длинный лук, лук, дротики или праща
Защищенная конница, кроме построенной полностью в 1 подставку в глубину	+	Длинный лук, лук, дротики или праща
Конница в доспехах, кроме построенной полностью в 1 подставку в глубину. Рыцари в доспехах.	+	Длинный лук
Рыцари в тяжелых доспехах или Катафракты	-	Лук, дротики или праща
Слоны	+	Любое кроме лука или пращи
Боевые повозки	-	Любое кроме артиллерии
Незащищенная тяжелая или средняя пехота	+	Длинный лук, лук, дротики или праща
	-	Арбалет, огнестрельное оружие или артиллерия
Пехота в доспехах	-	Любое кроме длинного лука
Пехота в тяжелых доспехах	-	Длинный лук, арбалет, огнестрельное оружие или артиллерия
	--	Лук, дротики или праща
Любая иная пехота	-	Арбалет, огнестрельное оружие или артиллерия
Любые	-	Любое, если справедливо одно или более из следующего (учитывается только одно): Стрельба • в фазе столкновения • назад (ЛК или ЛКл) • в боевую группу, частично участвующую в ближнем бою иным способом, нежели исключительно охватывая • боевой группы, частично участвующей в ближнем бою иным способом, нежели исключительно охватывая
Под защитой или позади полевых укреплений	-	Любое кроме артиллерии

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА БРОСАЕМЫХ КУБИКОВ
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ
НАНЕСЕНИЕ ПОПАДАНИЙ – ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА
НАКОПЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА НА СПЛОЧЕННОСТЬ
ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ СТРЕЛЬБА В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ
КОМАНДУЮЩИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ
СРАЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК
ДВИЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК И ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ
ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ

ОП ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ И В РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ

Боевые повозки не могут оборонять укрепления.

ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ

Ударная пехота		++	Против любой пехоты
		+	Против любых всадников, кроме ситуации, когда пехота атакует верховые ударные войска
Любые копейщики или пикинеры, если они **не** атакующие		+	Кроме РАЗОБЩЕННЫХ, СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ или не имеющих 2-й шеренги копейщиков или 3-й шеренги пикинеров
Пикинеры или наступательные копейщики, атакующие пехоту или неударных всадников. Оборонительные копейщики, атакующие оборонительных копейщиков		+	Кроме СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ или не имеющих 2-й шеренги копейщиков или 3-й шеренги пикинеров
Тяжелое оружие		+	Против любой пехоты
Пехота с легкими копьями		+	Кроме атакующих верховые ударные войска
Всадники с легкими копьями		+	Против любых войск, если нет иных чистых ОП (другие ОП аннулированы)
Слоны		+	Против тяжелой или средней пехоты, боевых повозок или любых всадников
Боевые повозки		+	Против любых всадников, кроме слонов
Только на *открытой местности*	Рыцари лансеры	+	Против любых войск, за исключением слонов, серпоносных колесниц, боевых повозок или неатакующих СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Прочие лансеры	+	Против любых войск, за исключением лансеров, слонов, серпоносных колесниц, боевых повозок или неатакующих СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Тяжелые или серпоносные колесницы	+	Против любых войск, за исключением застрельщиков, лансеров, слонов, боевых повозок или неатакующих СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Всадники за исключением слонов или серпоносных колесниц	+	Против любой средней или легкой пехоты
	Дополнительно за 4-ю шеренгу пикинеров, атакуют ли они или нет	+	Если не РАЗОБЩЕНЫ
Атакующие фланг или тыл		++	**Чистые ОП, независимо от других факторов**
Находящиеся на высоте или пехота, обороняющая полевые укрепления или берег реки		+	

ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА В РУКОПАШНОЙ СХВАТКЕ

Что-то одно из…	Умелые мечники	+	Против любых войск, кроме слонов, конных мечников, или СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Мечники	+	Против любых войск, кроме слонов, мечников, умелых мечников или СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Копейщики (по крайней мере, 2 шеренги)	+	Кроме РАЗОБЩЕННЫХ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ
	Пикинеры (по крайней мере, 3 шеренги)	+	Кроме РАЗОБЩЕННЫХ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ
	Тяжелое оружие	+	Против любых войск, кроме умелых мечников или застрельщиков. Также отменяет ОП у любых противников за «лучшие доспехи».
	Слоны	+	Против тяжелой или средней пехоты, боевых повозок или любых всадников
	Тяжелые или серпоносные колесницы	+	Против любых войск, кроме застрельщиков, слонов, боевых повозок или СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Артиллерия	-	
Дополнительно за 4-ю шеренгу пикинеров в *открытой местности*		+	Если не РАЗОБЩЕНЫ
Лучшие Доспехи (в передней шеренге)		+	Против любых войск, кроме с тяжелым оружием, слонов, колесниц, артиллерии или боевых повозок
Сражающиеся с противником в двух направлениях		-	
Находящиеся на высоте или пехота, обороняющая полевые укрепления или берег реки		+	

Битва при Марафоне, 490 г. до н.э., рисунок Ричарда Хука © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Кампания 108: **Марафон 490 г. до н.э.**

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА БРОСАЕМЫХ КУБИКОВ
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ
НАНЕСЕНИЕ ПОПАДАНИЙ – ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА
НАКОПЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА НА СПЛОЧЕННОСТЬ
ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ СТРЕЛЬБА В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ
КОМАНДУЮЩИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ
СРАЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК
ДВИЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК И ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ
ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ

НАКОПЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА НА СПЛОЧЕННОСТЬ

Определите все попадания, нанесенные обеими сторонами до прохождения тестов на сплоченность и смертельных бросков. Положите позади каждой боевой группы кубик, отмечающий полученные попадания. В ближнем бою используйте отдельный кубик для каждой боевой группы, нанесшей попадания, так как Вы должны знать, кто их вызвал, чтобы определить боевые группы (если таковые имеются), проигравшие бой. Используя этот простой метод, Вы можете легко отмечать результаты в бою с участием множества боевых групп. После того, как были отмечены все нанесенные или полученные попадания, пройдите любые необходимые результирующие тесты. Нет необходимости делать записи чего-либо после этой стадии, так как они не оказывают прямого влияния на несвязанные бои.

Боевая группа проигрывает ближний бой, если **общее** количество попаданий, полученных ею ото **всех** противников в этой фазе, превышает **общее** количество попаданий, нанесенных ею **всем** противникам в этой фазе.

Затем пройдите любые ***тесты на сплоченность*** или сделайте ***смертельные броски***, вызванные стрельбой или боем (См. ***Тест на Сплоченность*** и ***Смертельные Броски***). Если какие-либо боевые группы будут разгромлены, разверните их подставки кругом. В конце фазы они побегут.

Тесты на сплоченность вызываются стрельбой или боем в следующих обстоятельствах:

- Боевая группа проходит тест после того, как были брошены все кубики стрельбы, если она перенесла что-либо из следующего:
  - По крайней мере, 1 попадание от стрельбы на 3 подставки. (1 ПНЗП). См. полное определение в ***Глоссарии Терминов***. Некоторые типы войск вычисляют ПНЗП по-другому и учитывают не все шеренги.
  - По крайней мере, 2 попадания от стрельбы, если обстреливалась артиллерией (независимо от того, нанесла ли эти попадании артиллерия).
- Боевая группа проходит тест после того, как были брошены все кубики ближнего боя, если она проиграла столкновение или ближний бой.

Также существуют некоторые дополнительные основания для прохождения теста на сплоченность, которые описаны в разделе ***Тест на Сплоченность***.

ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ СТРЕЛЬБА В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Пехота, вооруженная некоторым стрелковым оружием, попытается нанести ущерб атакующему противнику, стреляя через переднюю шеренгу. Это отражено поддерживающей стрельбой из шеренг, находящихся позади сражающихся в фазе столкновения, и позволяет бросать в бою дополнительные кубики:

- Поддерживающие должны быть средней или легкой пехотой, вооруженной луками, длинными луками, арбалетами или огнестрельным оружием (но не луками*).
- Они должны поддерживать среднюю или тяжелую пехоту их этой же неподвижной боевой группы.
- Они могут поддерживать либо из 2-й, либо 3-й шеренги, но не из обеих. Только войска с луками могут поддерживать из 3-й шеренги.

- Поддерживающая стрельба средней пехоты применяется независимо от того, является ли атакующий враг пехотой или всадниками. Поддерживающая стрельба легкой пехоты применяется, только если атакующий враг является всадниками.
- Независимо от их вооружения, поддерживающие стрелки дают 1 кубик за поддерживающую подставку. Легкая пехота, дающая обычно 1 кубик за 2 подставки, также дает 1 кубик за 2 поддерживающие подставки с округлением вверх.
- Поддерживающие стрелки используют ОП стрельбы. Обратите внимание, что ОП для стрельбы применяются в фазе столкновения. Как и при обычной стрельбе, ОП **не** очищаются путем сопоставления с ОП противника.
- Значение броска кубика, необходимое для нанесения попадания, такое же, как для стрельбы.
- Поддерживающая стрельба не может применяться против противника, атакующего во фланг или тыл.

Бросьте кубики за поддерживающих стрелков одновременно с обычными кубиками боевого столкновения, используя кубики разных цветов, чтобы обозначить, какие из них бросаются за что. Перебрасывание за качество применяется как обычно. Попадания учитываются в составе попаданий, нанесенных в бою фазы столкновения, и рассматриваются как обычные попадания в ближнем бою. За них не надо проходить тест на сплоченность как за попадания от стрельбы.

КОМАНДУЮЩИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Командующие могут воодушевлять свои войска, сражаясь в передней шеренге. Как и следует ожидать, они существенно рискуют. Подставка командующего лишь маркерная и в бою не дает кубиков:

- Командующего можно объявить сражающимся в передней шеренге отдельной боевой группы в ближнем бою. Он улучшает боеспособность, влияя на перебрасывание кубиков за качество «на попадание». (См. раздел *Боевые Группы*). Объявление делается до того, как будут брошены какие-либо кубики ближнего боя.
- Командующий, находящийся с боевой группой, который не был объявлен сражающимся в передней шеренге, не влияет на перебрасывание за качество, и нет риска его потерять.
- Командующий, объявленный сражающимся в передней шеренге, помещается куда-нибудь в переднюю шеренгу в контакт с противником (на выбор игрока), чтобы обозначиться, что он сражается. Подставка, которую он замещает, помещается позади него, но считается сражающейся, как будто они не были замещены. Будучи объявленным сражающимся в передней шеренге, командующий уже не может оставить переднюю шеренгу этой боевой группы, пока она участвует в ближнем бою или соприкасается с бегущим врагом.
- Если командующий сражается в передней шеренге боевой группы, получивший 2 или более попаданий в ближнем бою, противостоящий игрок бросает 2 кубика (не перебрасывая) после послебоевого теста на сплоченность и смертельных бросков. Если боевая группа командующего проиграла бой, командующий погибает, если выпало в сумме 11 или 12. Если она выиграла или бой завершился ничьей, он погибает, если выпало в сумме 12. Погибший командующий удаляется из игры, а замещенная им подставка возвращается в свое прежнее положение до определения, находятся ли какие-нибудь дружеские боевые группы в диапазоне, чтобы пройти тест на сплоченность видящих его гибель (см. далее раздел *Тест на Сплоченность*).
- Командующий, сражающийся в передней шеренге, может влиять на прохождение теста на сложное движение или теста на сплоченность только той боевой группы, с которой он находится. Он не оказывает влияния на тесты других дружеских боевых групп.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА БРОСАЕМЫХ КУБИКОВ
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ
НАНЕСЕНИЕ ПОПАДАНИЙ – ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА
НАКОПЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА НА СПЛОЧЕННОСТЬ
ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ СТРЕЛЬБА В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ
КОМАНДУЮЩИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ
СРАЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК
ДВИЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК И ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ
ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ

ПОДСКАЗКА!

Помещение Вашего командующего в переднюю шеренгу – серьезный шаг, совершаемый на неопределенный период времени, в течение которого он поглощен битвой, теряет способность управлять другими боевыми группами и подвергается реальной опасности. Однако это может повернуть исход сражения, и риск может быть оправдан, особенно, если Вам нужен быстрый прорыв или если положение становится отчаянным. Выбор за Вами!

СРАЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК

Разгромленные войска не участвуют явно в стрельбе и ближнем бою. Повреждения, причиненные разгромленным боевым группам, оцениваются в фазе совместных действия.

ПОДСКАЗКА!

Исторически легкие войска использовались для преследования разгромленных вражеских войск и предотвращения их сплочения. Это может оказаться очень полезной тактикой в *Поле Славы*.

ДВИЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК И ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Когда боевые группы разгромлены в результате стрельбы, ближнего боя, или по любой иной причине, другим близлежащим боевым группам, вероятно, придется пройти тест на сплоченность (см. раздел ***Тест на Сплоченность***). Это делается после определения результатов всех боев и послебоевых тестов на сплоченность, смертельных бросков и бросков на гибель командующего, но до движения разгромленных войск. Каждая вновь разгромленная боевая группа обращается в ***начальное бегство***, которое, если только это не происходит в результате подвержения атаке будучи разобщенными, происходит в конце фазы. Победившей боевой группе, вероятно, придется вступить в начальное преследование.

НАЧАЛЬНОЕ БЕГСТВО

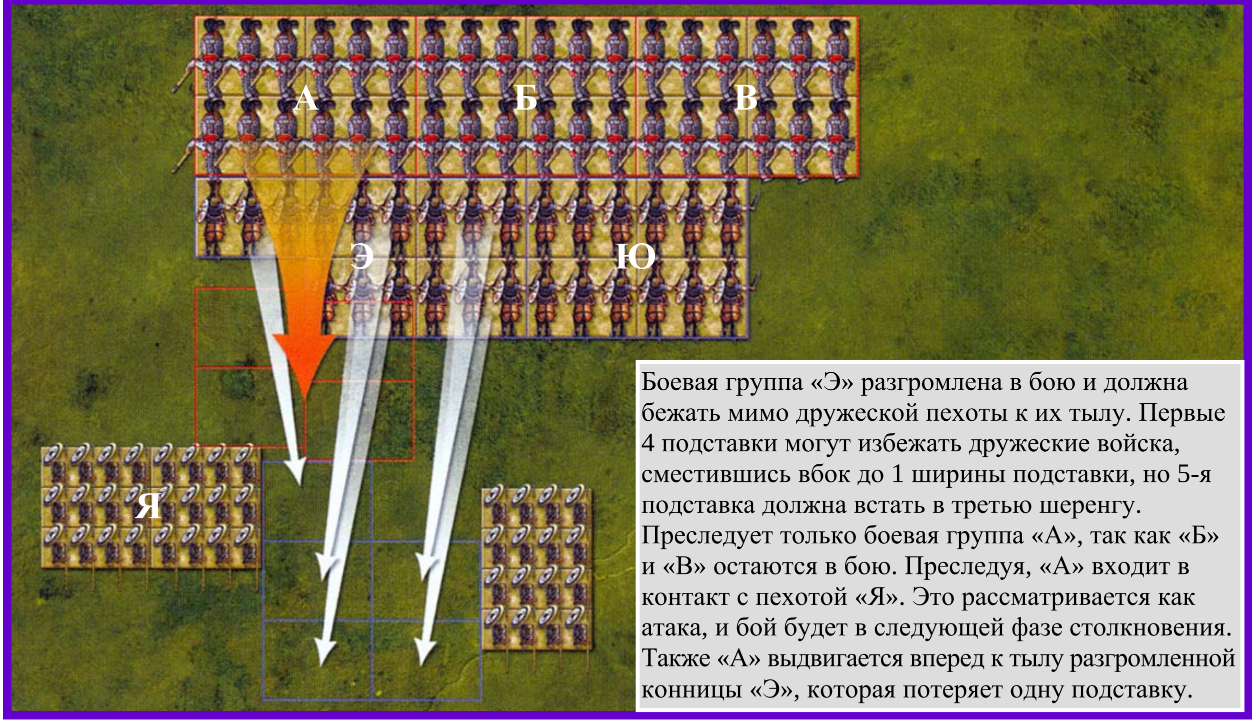
- Бросьте кубик, чтобы определить расстояние переменного движения.
- Если боевая группа разгромлена в результате подвержения атаке, будучи разобщенными, стрельбы или в ближнем бою, она бежит непосредственно прочь от атакующего, стреляющего или сражающегося с ним в ближнем бою противника. Если таких врагов несколько, разделите угол между ними. Если боевая группа разгромлена в других обстоятельствах, она бежит к заднему краю стола своей стороны, поворачивая и/или разворачиваясь, чтобы на сколько возможно приблизиться к заднему краю стола.
- Если какие-либо препятствия мешают бегству боевой группы, она приспосабливает свое движение подобно движению во время уклонения (см. раздел ***Фаза Столкновения***), чтобы пройти мимо них, но не избегая покидания стола. Она должна обойти укрепленный или вражеский лагерь, но может пройти сквозь свой неукрепленный лагерь. Если дорога перегорожена неразгромленным противником, которого нельзя обойти, боевая группа уничтожается в конце фазы.

- Командующий, находящийся с боевой группой в момент разгрома, должен бежать вместе с ней. До фазы совместных действий он не может покинуть боевую группу и не может влиять на прохождение каких-либо тестов на сложное движение или тестов на сплоченность.
- Боевые повозки и артиллерия никогда не обращаются в бегство. Вместо этого они уничтожаются и удаляются со стола. Их противники не преследуют.

НАЧАЛЬНОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

- Неразгромленная боевая группа, все противники которой в ближнем бою (кроме ситуации, когда она сражалась, исключительно охватывая) разгромлены и бежали в этой фазе, преследуют всегда, если она не является:
  - – Пехотой, разгромившей верховых противников, тогда:
    - * Неударная пехота может по желанию преследовать всадников, пройдя ТСД.
    - * Ударная пехота должна пройти ТСД, чтобы не преследоваться всадников.
  - – Сражавшейся с противником в двух направлениях.
  - – Боевыми повозками или артиллерией.
- Если часть противников боевой группы в ближнем бою разгромлены, а другие – нет, то она не преследует, если только она не сражалась с неразгромленным противником исключительно охватывая.
- Преследователи бросают кубик на расстояние переменного движения и соответственно корректируют свое расстояние движение.
- Преследователи, оставшиеся в контакте с бегущими в конце начального преследования, двигаются, причиняя потери (удаляя подставки бегущей боевой группы) и могут убить командующего, как объяснено в разделе ***Фаза Совместных Действий***.
- Начальные преследования подчиняются тем же правилам, что и преследования в фазе совместных действий для движения множества преследующих боевых групп, следования за бегущими, избегания столкновения с дружескими войсками, краем стола, элементами местности или свежим противником. См. раздел ***Фаза Совместных Действий***.

СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ



Боевая группа «Э» разгромлена в бою и должна бежать мимо дружеской пехоты к их тылу. Первые 4 подставки могут избежать дружеские войска, сместившись вбок до 1 ширины подставки, но 5-я подставка должна встать в третью шеренгу. Преследует только боевая группа «А», так как «Б» и «В» остаются в бою. Преследуя, «А» входит в контакт с пехотой «Я». Это рассматривается как атака, и бой будет в следующей фазе столкновения. Также «А» выдвигается вперед к тылу разгромленной конницы «Э», которая потеряет одну подставку.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА БРОСАЕМЫХ КУБИКОВ
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БОЕВЫХ КУБИКОВ
НАНЕСЕНИЕ ПОПАДАНИЙ – ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА
НАКОПЛЕНИЕ ПОПАДАНИЙ И ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА НА СПЛОЧЕННОСТЬ
ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ СТРЕЛЬБА В ФАЗЕ СТОЛКНОВЕНИЯ
КОМАНДУЮЩИЕ В БЛИЖНЕМ БОЮ
СРАЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК
ДВИЖЕНИЕ РАЗГРОМЛЕННЫХ ВОЙСК И ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ
ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ

ПРИМЕР БЛИЖНЕГО БОЯ

Давайте возьмем боевую группу из 12 подставок Галлов, атакующую боевую группу из 8 подставок Римских легионеров поздней Республики. Обе боевые группы развернуты в две шеренги, и никто еще не вовлечен в бой. Они движутся прямо, чтобы столкнуться лоб в лоб. Атака Галлов имеет место в фазе столкновения.

Галлы классифицируются как: *средняя пехота, защищенные, средние, необученные, ударная пехота, мечники*.

Римские легионеры классифицируются как: *тяжелая пехота, в доспехах, превосходные, обученные, ударная пехота, умелые мечники*.

Несколько комментариев относительно этих классификаций: оба оказывают значительное воздействие атакуя или принимая атаку, Галлы посредством чистой агрессии, Римляне в результате ударного эффекта от залпа пилумов в последнюю минуту. Несмотря на то, что Галлы эффективны в рукопашной схватке против большинства войск, Римляне еще лучше. У Римлян превосходное качество и они перебрасывают свои 1-цы (см. правила перебрасывания за качество).

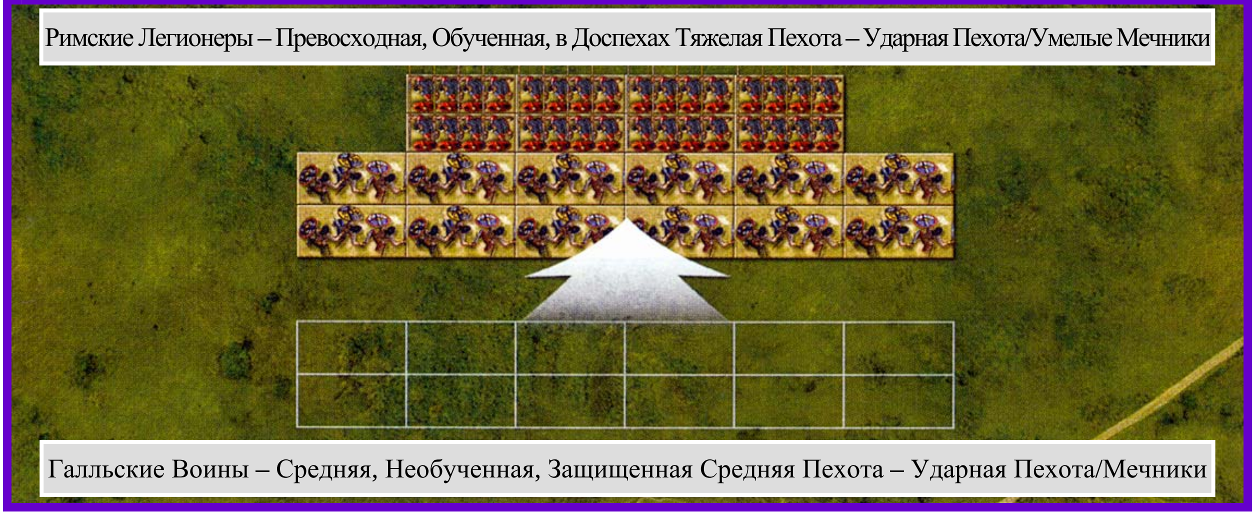
Галлы атаковали, прейдем к стадии определения результатов боя в фазе столкновения. В таблице Кубики фазы столкновения в строке «прочие войска» указано, что обе стороны кидают по 2 кубика за подставку передней шеренги, находящейся в контакте. В фазе столкновения не учитываются охваты, поэтому, несмотря на то, что у Галлов больше войск, это не влияет на ситуацию. Будет 8 кубиков против 8 кубиков.

По таблице ОП при столкновении «Ударная пехота» дает ++. Обе стороны получают такие ОП, аннулирующие друг друга. Никто из сторон не получает чистых Очков Преимущества. Для нанесения попадания при таком ОП в соответствии с таблицей «Броски на Попадание» необходимо значение 4. (На практике это легко запоминается. 4 у каждого при равном, 4 против 5 для +, и 3 против 5 для ++). В целом, при столкновении у Римлян есть преимущество благодаря перебрасыванию, хотя и не сильное.

Галлы выбросили 6, 5, 4, 1, 2, 3, 5, 1, что дает им 4 попадания по боевой группе легионеров. У Римлян выпало 3, 5, 2, 1, 3, 2, 6, 1. Увы, только 2 попадания. Но у них две 1-цы, и они превосходные, поэтому они могут их перебросить. Они выбросили 3 и 5. Еще одно попадание, итого 3. Заключительный результат – 4 попадания получено Римлянами и 3 попадания Галлами. **Галлы выиграли фазу Столкновения, Римляне проиграли.**

Настало страшное время для Республики. Теперь Римляне должны пройти тест на сплоченность. Это делается броском 2 кубиков. Чтобы пройти тест необходимо

ГАЛЛЫ ПРОТИВ РИМЛЯН



Римские Легионеры – Превосходная, Обученная, в Доспехах Тяжелая Пехота – Ударная Пехота/Умелые Мечники

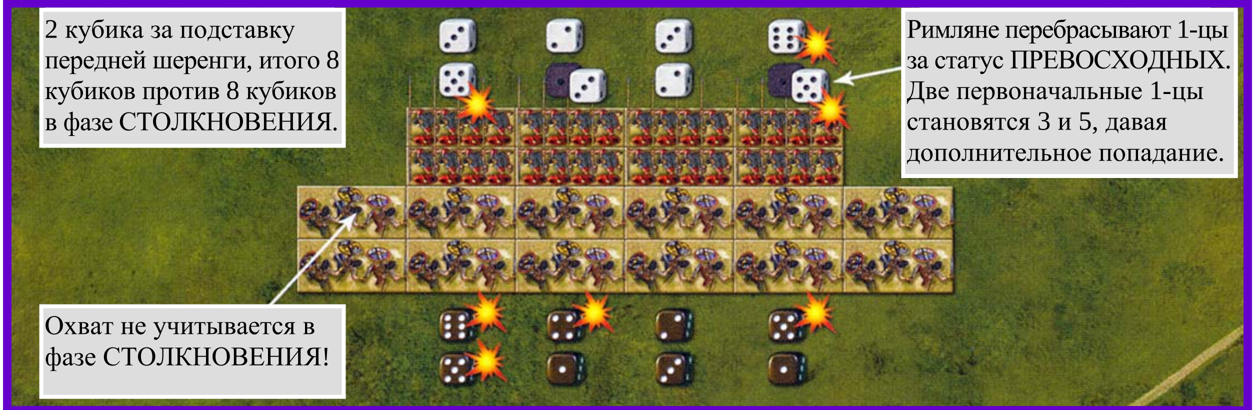
Галльские Воины – Средняя, Необученная, Защищенная Средняя Пехота – Ударная Пехота/Мечники выбросить 7. В большинстве случаев есть лишь несколько модификаторов. В нашей ситуации, модификаторы -1 за ущерб >= 1 попадание на 3 подставки, и -1 за проигрыш в фазе столкновения против ударной пехоты. Римляне должны вычесть 2 из своего броска. Они выбросили 5 и 3, итого 8, но модификаторы снижают результат до 6. Факторы легки для запоминания. Обычно это либо -1 за потери, либо -2 за сильные потери, и лишь изредка -1, применяющееся за, например, проигрыш против ударной пехоты или лансеров в фазе столкновения.

Поэтому Римляне **провалили** тест на сплоченность, хотя и не достаточно ужасно, чтобы потерять 2 уровня сплоченности. Даже если бы у них выпало 2 или меньше, они бы не потеряли 2 уровня сплоченности, потому что они проиграли бой с разницей только в 1 попадание. Их сплоченность понижается на один уровень от СТОЙКИХ до ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫХ.

Затем каждая сторона должна сделать смертельный бросок, чтобы определить, потеряны ли какие-либо подставки. Это просто. Для прохождения теста выбросьте больше, чем получено попаданий. Если боевая группа не проиграла бой (она нанесла больше или столько же попаданий, сколько получила), то прибавьте 2 к выпавшему значению кубика. Очень важно не проиграть бой. Проигравшие проходят и тест на сплоченность, и гораздо чаще несут потери в подставках от смертельного броска. Галлы прибавляют +2 за победу, поэтому им для прохождения достаточно выбросить всего лишь 2, чтобы набрать 4. Римлянам нужно 5, они выбросили 1 и теряют подставку. Обратите внимание, **смертельный бросок не перебрасывается**, и то, что они превосходные, здесь не помогает. (Римляне были бы лучше в случае победы, но столь же ранимы при проигрыше).

Затем боевые действия прервутся и пройдут фазы маневров и стрельбы. Мы

БРОСКИ КУБИКОВ ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ

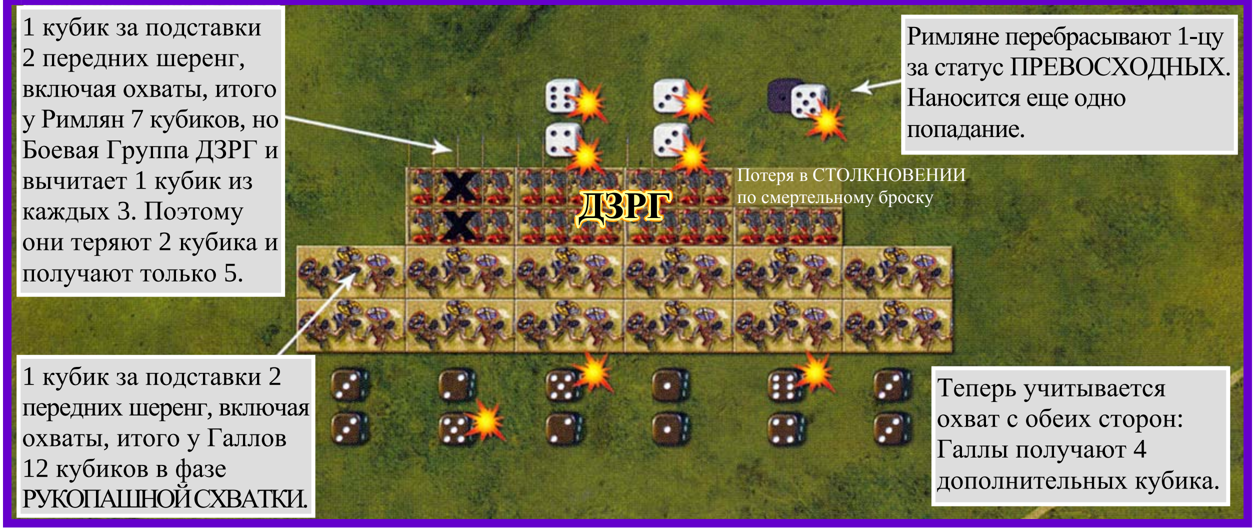


2 кубика за подставку передней шеренги, итого 8 кубиков против 8 кубиков в фазе СТОЛКНОВЕНИЯ.

Римляне перебрасывают 1-цы за статус ПРЕВОСХОДНЫХ. Две первоначальные 1-цы становятся 3 и 5, давая дополнительное попадание.

Охват не учитывается в фазе СТОЛКНОВЕНИЯ!

БРОСКИ КУБИКОВ В РУКОПАШНОЙ СХВАТКЕ



1 кубик за подставки 2 передних шеренг, включая охваты, итого у Римлян 7 кубиков, но Боевая Группа ДЗРГ и вычитает 1 кубик из каждых 3. Поэтому они теряют 2 кубика и получают только 5.

Римляне перебрасывают 1-цу за статус ПРЕВОСХОДНЫХ. Наносится еще одно попадание.

1 кубик за подставки 2 передних шеренг, включая охваты, итого у Галлов 12 кубиков в фазе РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ.

Теперь учитывается охват с обеих сторон: Галлы получают 4 дополнительных кубика.

возвращаемся к бою в фазе рукопашной схватки. В фазу рукопашной схватки **каждая подставка в первых 2 шеренгах дает 1 кубик**. Теперь оказывает поддержку глубина строя, которая не имела значения в фазе столкновения. Также к бою присоединяются охватывающие. Галлы охватывают Римлян с обеих сторон. Галлы сражаются с 12 кубиками. Римляне потеряли подставку и у них всего 7 подставок. У них было бы 7 кубиков, если они были СТОЙКИЕ. Однако они ДЕЗОРГАНИЗОВАНЫ и вычитают 1 кубик из каждых 3, в результате бросая 5 кубиков (7 рассматривается как 3 + 3 + 1. Каждая полная тройка уменьшается до двойки, давая 2 + 2 + 1).

ОП в фазе рукопашной схватки иные, чем в фазе столкновения. Это иллюстрирует концепцию правил разделения столкновения и рукопашной схватки. Галлы столь же хороши, как и Римляне в атаке, но им нечего противопоставить превосходному Риму в рукопашной схватке. И экипировка, и обученность здесь работают на пользу Римлян. Галлы – мечники (Мч), но Римляне – умелые мечники (УМч). В результате Римляне получают + ОП. Галлы не получают ничего. Мечники не получают + против умелых мечников (одно из немногих исключений). Также у Римлян лучше доспехи, что является хорошим подспорьем в рукопашной схватке, также давая + ОП. У Римляне чистые ++ ОП.

Броски «на попадание» очень легко запомнить. У Римляне ++ (двойные ОП). Для нанесения попадания им достаточно выбросить 3. У Галлов -- (против двойных ОП) и для попадания им нужно выбросить 5. 12 кубиков на 5 против 5 кубиков на 3. Те из Вас, кто любят вычислять вероятности, увидят, что в среднем Галлы должны будут нанести 4 попадания, а Римляне 3 попадания до перебрасывания. Первоначальному успеху Галлов приходит конец. И так, за кубики…

Галлы: 3, 3, 2, 5, 5, 2, 1, 1, 6, 4, 3, 3.

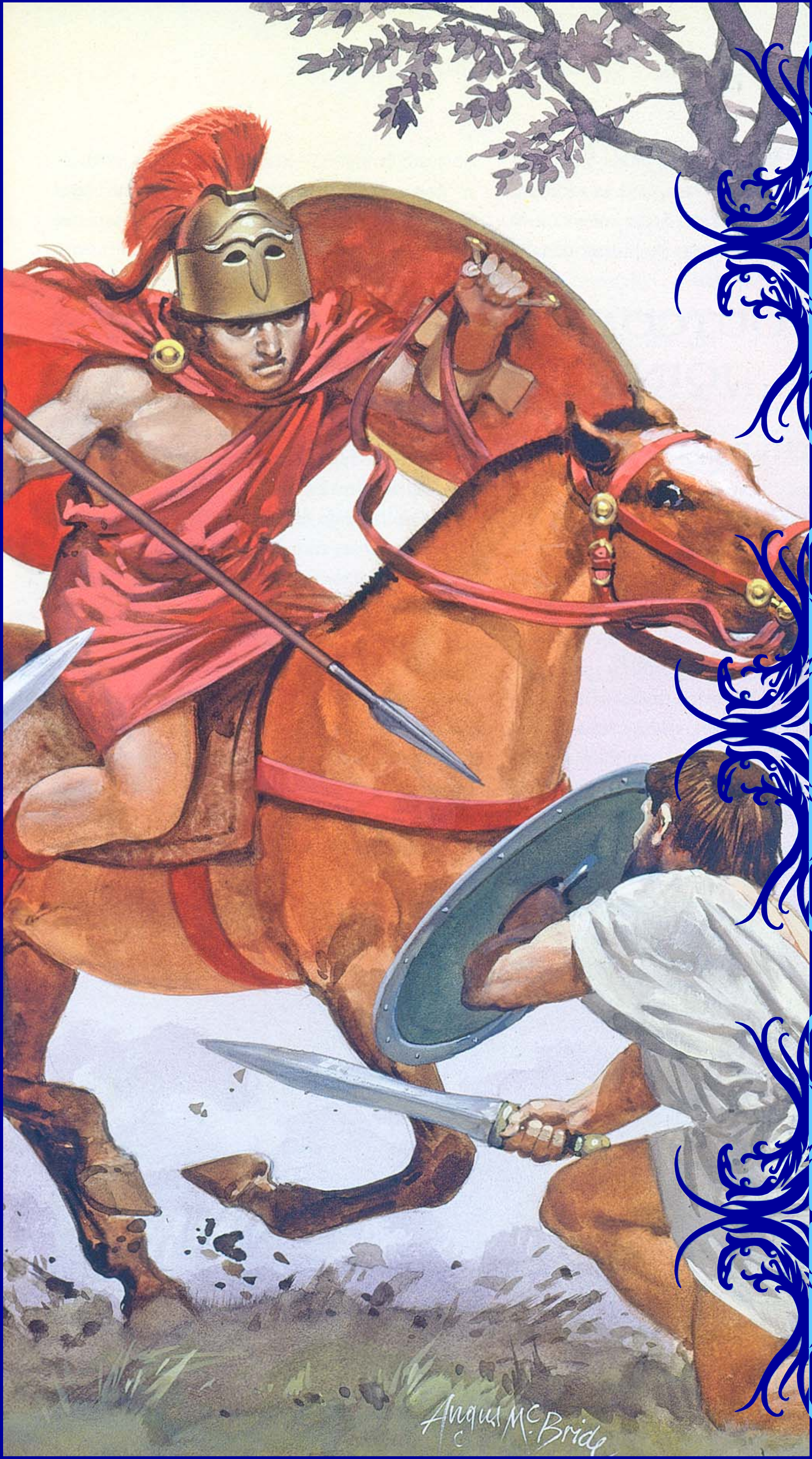
Римляне: 6, 4, 3, 3, 1. Они перебрасывают 1 и получают 5.

Галлы нанесли 3 попадания, но Римлян наносят 5. Благоприятный поворот событий для Римлян, и они выигрывают фазу рукопашной схватки. На этот раз Галлы должны пройти тест на сплоченность. Галлы получили 5 попаданий, нанеся Римлянам 3. У Галлов модификатор -1, поскольку 5 попаданий – это больше чем 1 на 3 подставки, и второй -1, поскольку они проиграли схватку с разницей 2 или более попаданий, сильные потери. У них также третий -1 за то, что они являются средней пехотой, сражающейся с тяжелой пехотой на открытой местности. Они бросают 2 и 3, в сумме 5. Вычтя 3 получим 2, так что они теряют 2 уровня сплоченности, что является катастрофой. Теперь они РАЗОБЩЕННЫЕ и в последующих боях будут вычитать 1 кубик из каждых 2. С половиной своих первоначальных кубиков им будет тяжело и вряд ли они выживут.

Смертельные кубики. Галлы получили пять попаданий, им нужно выбросить 6 для прохождения теста как проигравшим рукопашную схватку, и у них выпало это! Римлянам нужно выбросить 4, но они добавляют +2 за победу. Выпала 1, подставка теряется! Римляне должны сохранить свою текущую ширину фронта при удалении подставки. Они остаются в ближнем бою. На следующих ход 6 ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫХ Римлян (с 4 кубиками) будут сражаться с 12 РАЗОБЩЕННЫМИ Галлами (с 6 кубиками).

Гальские воины готовятся атаковать

ФАЗА СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ



Антесигнаны в бою с Ахейским Всадником, Ахейская Война, 146 г. до н.э., рисунок Ангуса МакБрайда © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Мен-эт-Армс 291: **Армия Республиканского Рима 200-104 гг. до н.э.**

Заключительная фаза – общая фаза, в которой производятся различные результирующие действия. Кроме того, командующие **обеих сторон** имеют шанс передвинуться в новое положение и пытаться поддержать или сплотить нестойкие войска.

Порядок редко имеет значение, но активный игрок перемещает свои войска первым, или определяет последовательность событий, если в этом ощущается потребность.

РЕЗУЛЬТИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ В ФАЗЕ СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

СЕРПОНОСНЫЕ КОЛЕСНИЦЫ

Серпоносные колесницы, оставшиеся во фронтальном контакте с неразгромленным противником, с которым они сражались в этот ход, удаляются со стола в начале фазы совместных действий. При этом они не проходят теста на сплоченность.

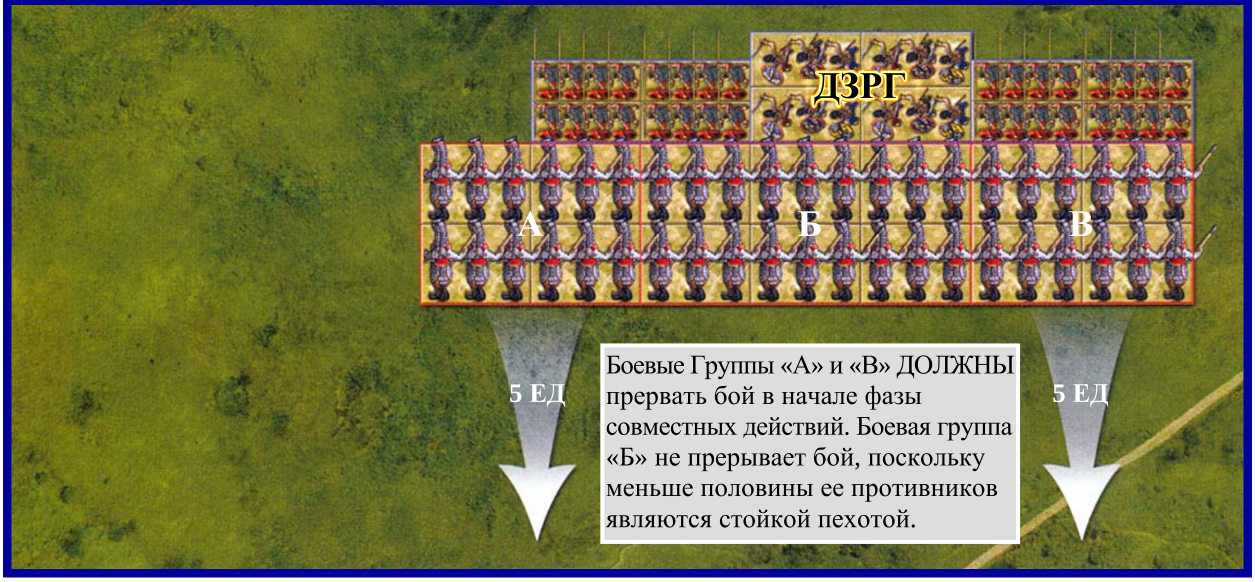
ПРЕРЫВАНИЕ БОЯ

В исторических сражениях, верховые войска часто совершали повторные атаки стойкой вражеской пехоты, отходя назад, чтобы перегруппироваться после каждой атаки. *Поле Славы* моделирует это в фазе совместных действий, позволяя отступить для подготовки к следующей атаке:

- Верховые войска, *сражающиеся с противником в 2 направлениях,* не прерывают бой.
- Слоны не прерывают бой.
- В иных случаях верховые войска прерывают бой, если, по крайней мере, половина их противников в ближнем бою – СТОЙКАЯ пехота (учитываются только подставки передней шеренги в контакте, кроме соприкасающихся исключительно путем охвата).

При прерывании боя боевая группа перемещается строго назад. Расстояние движения измеряется не как обычно. Вместо этого боевая группа движется прочь от противника на свое полное обычно движение, в конце остановившись лицом к противнику в допустимом построении с такой же шириной фронта как и прежде. Таким образом, она окажется в

ПРЕРЫВАНИЕ БОЯ



Боевые Группы «А» и «В» ДОЛЖНЫ прервать бой в начале фазы совместных действий. Боевая группа «Б» не прерывает бой, поскольку меньше половины ее противников являются стойкой пехотой.

позиции, с которой вновь сможет атаковать того же самого неприятеля на следующий ход. Расстояние от противника уменьшается в следующих случаях:

- Если движение блокировано дружеской боевой группой (даже если прерывающий бой тип мог бы совершить обычное взаимопрохождение) или лагерем, боевая группа останавливается, соприкоснувшись с ними.
- Если движение завершилось бы за пределами стола, то боевая группа останавливается, коснувшись края стола.
- Если движение блокировано вражеской боевой группой или лагерем, боевая группа останавливает в 1 ЕД от них.
- Если движение проходит через какую-либо местность, расстояние уменьшается до обычного расстояния движения в этой местности.
- Если движение достигает местности, в которой уже пройденной расстояние превысило бы обычное расстояние движения, боевая группы останавливается, достигнув края этой местности.

В результате, если боевая группа, которая должна прервать бой, оказывается неспособной двигаться назад хотя бы на 1ЕД, ее сплоченность понижается на один уровень, прерывание боя отменяется, и на следующий ход схватка продолжается.

ОСТАНОВКА ГРАБЕЖА

Как только лагерь был разграблен, соприкасающиеся с ним боевые группы должны пройти ТСД в фазе совместных действий для прекращения грабежа. Если тест пройден, на свой следующий ход они могут двигаться как обычно. Если все боевые группы, грабящие лагерь, прекращают грабеж, лагерь удаляется со стола.

БЕГУЩИЕ И ПРЕСЛЕДУЮЩИЕ

Разгромленные войска (бегущие) и любые их преследователи двигаются в каждую фазу совместных действий следующим образом:

- Преследователи, остающиеся в контакте с бегущими, должны преследовать, если они не проходят ТСД на остановку преследования. Если тест пройден, они останавливаются на месте и на следующий ход могут действовать как обычно.
- Разгромленные войска, соприкасающиеся с противником в начале этой фазы:
  - Движутся прочь от соприкасающегося с ними противника, разделяя угол, если противник находится более чем в одном направлении.
  - Сделайте бросок на Расстояние Переменного Движения и соответственно скорректируйте расстояние их движения. Продолжающие преследование войска делают то же самое.

Защитники лагеря принимают меры против грабителей

- Разгромленные войска, не соприкасающиеся с противником, движутся на обычное расстояние движения к своему краю стола, совершая соответствующие развороты или повороты, чтобы оказаться как можно ближе к своему краю стола
- Если движению бегущей боевой группы мешают какие-либо преграды, скорректируйте свое движение как во время уклонения (см. раздел ***Фаза Столкновения***), чтобы пройти мимом них, но не избегая ухода за пределы стола. Она должна обойти укрепленный или вражеский лагерь, но может пройти сквозь свой неукрепленный лагерь. Если дорога преграждена неразгромленным противником, которого нельзя обойти, боевая группа уничтожается в конце фазы.
- Преследователи следуют за бегущими, при необходимости поворачивая. Они могут сужать фронт, сдвигая подставки назад, если необходимо избежать дружеские войска.
- Если более чем одна боевая группа преследует одну и ту же бегущую боевую группу, то сначала перемещаются самые быстрые преследователи после всех бросков на РПД. Если движения расстояний равны, преследующий игрок выбирает, кто будет двигаться сначала.
- Преследователи, потерявшие контакт с бегущими, останавливаются и могут двигаться как обычно на свой следующий ход. Они могут возобновить преследование, снова атакую бегущих в своей следующей фазе столкновения. Бегущим не позволяется дополнительное движение для спасения. Это представляет разрушительный эффект целенаправленного преследования. В бою они не сражаются и получают повреждения в конце следующего преследующего движения, как определено ниже.
- Преследующая боевая группа, которая в результате движения хотя бы частично вышла бы за пределы стола, вместо этого останавливается на краю стола.
- Преследователи могут остановиться на краю любой местности, в которой их подставки потеряли бы строй.

ПОДСКАЗКА!

Часто бывает трудно принять решение прекратить, продолжать или возобновить преследование. Оставаясь с бегущими, конечно, можно не дать им прийти в себя, но иногда бывает лучше прекратить преследование, чтобы принять участие в бою в другом месте.

- Преследователи как обычно входят в контакт со свежим противником на своем пути. Однако застрельщики всегда могут по желанию прекратить преследование в 1 ЕД от свежих вражеских незастрельщиков, а прочие войска могут сделать это успешно пройдя ТСД. В этом случае все их подставки передней шеренги останавливаются на этой линии.
- Если преследователи входят в контакт со свежим противником в какой-либо фазе, это рассматривается как атака противника, с которым произошел контакт. Они должны сразу же пройти Тест на Сплоченность, если они уже РАЗОБЩЕННЫЕ, если преследователи не являются легкой пехотой. Бой совершается в следующей фазе столкновения (за исключением случая, когда контакт происходит в фазе столкновения, тогда он совершается в этой же фазе столкновения).
- Неударная конница, верблюды или легкие колесницы, построенные полностью в ***1 подставку в глубину***, либо застрельщики, с которыми могли бы войти в контакт вражеские преследователи в какой-либо фазе, могут уклониться (если только они уже не участвуют в ближнем бою иначе, чем исключительно охватывая).
- Застрельщики, с которыми могли бы войти в контакт преследователи-незастрельщики на ***открытой местности***, должны пройти ТСД, чтобы не уклоняться (если только они уже не участвуют в ближнем бою иначе, чем исключительно охватывая).

РЕЗУЛЬТИРУЮЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ В ФАЗЕ СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

КОМАНДУЮЩИЕ В ФАЗЕ СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Фараон разбивает Хеттов в Битве при Кадеше

УДАЛЕНИЕ ПОДСТАВОК ИЗ БЕГУЩИХ БОЕВЫХ ГРУПП

Преследователи, соприкасающиеся с бегущей вражеской боевой группой в конце и преследующего движения:

- Бегущая боевая группа теряет 1 подставку за каждую соприкасающуюся с ней преследующую боевую группу. Никакого другого боя с бегущими не происходит.
- Можете сделать броски на уничтожение вражеского командующего, если таковой имеется с бегущей боевой группой (сражался ли он в передней шеренге в каком-либо предыдущем ближнем бою или нет). Бросьте 2 кубика. Если сумма выпавших значений 10 или более, командующий убит. Бросок делается только один раз, даже если с бегущими соприкасаются несколько преследующих боевых групп.

УДАЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕННЫХ БОЕВЫХ ГРУПП

В конце фазы совместных действий автоматически разгромленные или уменьшенные до 1 подставки боевые группы уничтожаются и удаляются со стола. Если боевая группа к этому моменту еще не была разгромлена, близлежащие боевые группы должны будут пройти тест на сплоченность, как будто она разгромлена. Оставьте их на месте, пока это не будет сделано.

КОМАНДУЮЩИЕ В ФАЗЕ СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

ДВИЖЕНИЕ

Командующие обеих сторон могут один раз переместиться в фазе совместных действия. Они не могут перемещать с собой боевую группу.

ПОДДЕРЖКА И СПЛОЧЕНИЕ ВОЙСК

Командующие обеих сторон могут поддерживать или сплачивать войска в фазе совместных действий. По мере потрепанности боевой группы, уровень за уровнем падает ее сплоченность.

ПОДСКАЗКА!

Как Вы распорядитесь командующими в фазе совместных действия – одни из самых важных решений, которые Вам предстоит принять в игре. Обдумайте их тщательно. Для командующего важно оказаться в правильном месте на следующий ход, чтобы влиять на прохождение теста на сложное движение, модифицировать тест на сплоченность, если ваши войска находятся под ударом, или сражаться в передней шеренге боевой группы, готовящейся отразить атаку неприятеля. Поддержка нестойких войск жизненно необходима для остановки ухудшения боеспособности Вашей армии. Сплочение бегущих войск также может спасти положение, но чаще Вам предстоит выбирать наименее худшую из возможностей. Принятие этих решений часто проводят грань между обычным игроком и великим.

Однако благодаря ободрению командующих ее можно поднять. Мы называем поддержкой воодушевление еще не разгромленных войск, а сплочением – попытку построить разгромленную боевую группу.

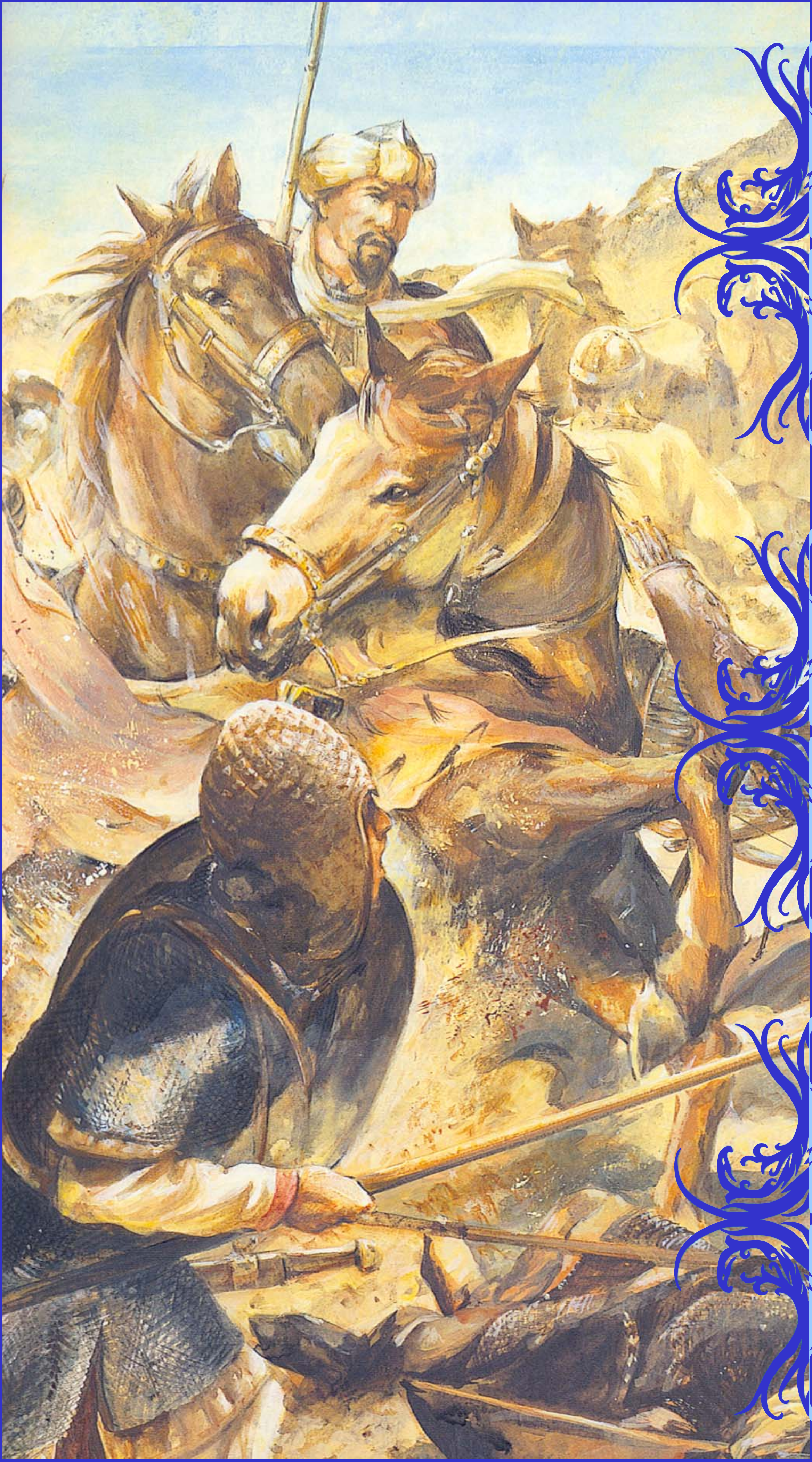
Процедура поддержки и сплочения следующая:

- Боевые группы не могут быть поддержаны или сплочены, если их уровень сплоченности понизился в текущий ход.
- Разгромленные войска не могут быть сплочены, если они находятся в пределах 6 ЕД от любого противника (кроме вражеского лагеря и подставок командующих).
- В иных случаях командующий может попытаться поддержать или сплотить боевую группу, **с которой он находится**. Если будет успешно пройден тест на сплоченность, ее сплоченность повышается на один уровень. Если тест провален, сплоченность остается на том же уровне (уровень сплоченности не может понижаться при тесте на поддержку или сплочение).
- Каждый командующий может пытаться поддержать или сплотить только одну боевую группу в каждой фазе совместных действий.
- При попытке поддержать или сплотить боевую группу, применяются модификаторы только командующего, находящегося с этой боевой группой (так, дополнительный +1 за ВК дается, если таковым является командующим, находящийся с боевой группой).
- Только командующий в ***командной линии*** может поддерживать или сплачивать боевую группу.
- Командующий, пытающийся сплотить разгромленную боевую группу, не должен бежать с ней, если он провалит тест на сплоченность.

ПОДСКАЗКА!

Поддержка войск – одна из наиболее важных функций командующих. Если не предпринять попыток поддержать стрессовую боевую группу, сплоченность может понижаться и далее, по мере ухудшения ситуации. И уже скоро станет слишком поздно, она будет РАЗГРОМЛЕНА. Это особенно важно, когда противостоящие армии участвуют в длительной перестрелке или продолжительной рукопашной схватке. Если Вы позволите войскам стать разгромленными, то при попытке сплотить их, у Вас будет -3 при прохождении теста, и Вам понадобиться очень удачный бросок. Гораздо проще поддержать войска, пока они еще просто ДЕОРГАНИЗОВАНЫ.

УХУДШЕНИЕ СОСТОЯНИЯ БОЕВОЙ ГРУППЫ



Сшибка Крестоносцев и Сарацин, 1191 г., рисунок Криста Хука © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Кампания 161: **Третий Крестовый Поход 1191 г.**

ТЕСТЫ НА СПЛОЧЕННОСТЬ

Состояние боевых групп ухудшается, прежде всего, в результате провалов ***тестов на сплоченность***. Существует несколько оснований для прохождения боевыми группами тестов на сплоченность:

РАЗОБЩЕННЫЕ ВОЙСКА ПОД АТАКОЙ

- РАЗОБЩЕННАЯ боевая группа проходит тест сразу же, будучи атакованной любым противником, кроме легкой пехоты. Боевая группа, с которой входят в контакт вражеские преследователи, проходит тест как атакованная.

ПОСЛЕ БОЯ

- Боевая группа проходит тест после того, как были брошены все кубики стрельбы, если она перенесла что-либо из следующего:
  - По крайней мере, 1 попадание от стрельбы на 3 подставки. (1 ПНЗП). См. полное определение в ***Глоссарии Терминов***. Некоторые типы войск вычисляют ПНЗП по-другому и учитывают не все шеренги.
  - По крайней мере, 2 попадания от стрельбы, если обстреливалась артиллерией (независимо от того, нанесла ли эти попадании артиллерия).
- Боевая группа проходит тест после того, как были брошены все кубики ближнего боя, если она проиграла столкновение или ближний бой.

ДРУЖЕСКИЕ БОЕВЫЕ ГРУППЫ, ВИДЯЩИЕ РАЗГРОМ ИЛИ ГИБЕЛЬ КОМАНДУЮЩЕГО

- Боевая группа проходит тест, если разгромлена дружеская боевая группа в пределах 3 ЕД:
  - Сразу же, если РАЗОБЩЕННАЯ боевая группа разгромлена в виде реакции на атаку. Иначе в конце текущей фазы после определения результата всех боев, послебоевых тестов на сплоченность, смертельных бросков и тестов на гибель командующего.
  - Измерьте расстояние перед удалением каких-либо потерянных войсковых подставок. Тест проводится до того, как разгромленные войска совершат свое начальное бегство.
  - Тест проходят только застрельщики, если разгромленные дружеские войска являются застрельщиками.
  - Если пока еще неразгромленная дружеская боевая группа уничтожена в результате потери подставок, тест проходят, как если бы она была разгромлена, прежде, чем она будет удалена со стола.
- Боевая группа проходит тест, если командующий в ***командной линии*** погиб в пределах 3 ЕД:
  - В конце текущей фазы после определения результата всех боев, послебоевых тестов на сплоченность, смертельных бросков и тестов на гибель командующего.
  - Измерьте расстояние от ближайшей точки боевой группы, с которой он был, после удаления его подставки и возвращения войсковой подставки обратно в свое прежнее положение.

ПОДДЕРЖКА И СПЛОЧЕНИЕ

- Пройдите тест в фазе совместных действий, чтобы поддержать или сплотить боевую группу с командующим (см. подробнее раздел ***Фаза Совместных Действий***).

ТЕСТЫ НА СПЛОЧЕННОСТЬ

Тест на сплоченность очень прост. Бросьте два кубика и скорректируйте значение в соответствии с модификаторами по таблице ниже.

Также применяются следующие правила:

ТЕСТЫ НА СПЛОЧЕННОСТЬ
ТЕСТ
ВЛИЯНИЕ УРОВНЕЙ СПЛОЧЕННОСТИ
СМЕРТЕЛЬНЫЕ БРОСКИ
УДАЛЕНИЕ ПОДСТАВОК
АВТОМАТИЧЕСКИЙ РАЗГРОМ

КОМАНДУЮЩИЕ И ТЕСТ НА СПЛОЧЕННОСТЬ

- Только один командующий может влиять на тест на сплоченность, учитывается тот, который дает лучшие модификаторы.
- Боевая группа в ближнем бою учитывает только того командующего, который находится с ней.
- Командующий, находящий с участвующей в ближнем бою боевой группой, может влиять на другие подходящие боевые группы, только если он не сражается в передней шеренге.

СМЕШАННЫЕ БОЕВЫЕ ГРУППЫ

- Смешанные боевые группы из легкой и средней пехоты проходят тест, как полностью состоящие из средней.
- Смешанные боевые группы из легкой и тяжелой пехоты проходят тест, как полностью состоящие из тяжелой.
- Смешанные боевые группы из средней и тяжелой пехоты проходят тест, как полностью состоящие из тяжелой.

ТЕСТ НА СПЛОЧЕННОСТЬ

Бросьте 2 кубика (Применяется перебрасывание за качество)

МОДИФИКАТОРЫ

Боевые группы, получившие ущерб как минимум 1 ПН2П от стрельбы*	-1	Командующий в ***командной линии*** в пределах командной дистанции, если боевая группа не участвует ближнем бою, либо находящийся с боевой группой, участвующей в бою.	+1
Боевые группы, получившие ущерб как минимум 1 ПНЗП в ближнем бою**	-1	Дополнительно, если это Вдохновенный Командующий	+1
Получено на 2 или более попаданий в ближнем бою, чем нанесено**	-1	Боевая группа получает ***поддержку с тыла***	+1
Боевая группа, потерявшая, по меньшей мере, 25% начального количества подставок	-1	**Текущий Статус Сплоченности**	
Незастрельщики с ***флангами под угрозой***	-1	Дезорганизованные или Серьезно Потерявшие Строй	-1
Более одного основания для теста	-1	Разобщенные	-2
Что-то одно из… Любые войска, обстрелянные артиллерией или из огнестрельного оружия* ИЛИ Любые войска, проходящие тест при проигрыше ближнего боя даже частично против слонов или серпоносных колесниц** ИЛИ Средняя пехота, проходящая тест при проигрыше ближнего боя даже частично против всадников или тяжелой пехоты на ***открытой местности***** ИЛИ Любые войска, проходящие тест при проигрыше боя в фазе столкновения даже частично против лансеров** ИЛИ Пехота, проходящая тест при проигрыше боя в фазе столкновения даже частично против ударной пехоты**	-1	Разгромленные	-3

*Применяется только при прохождении теста в результате получения попаданий от стрельбы. Модификатор для обстрелянных артиллерией или из огнестрельного оружия применяется независимо от того, нанесли ли они им попадания.

**Применяется только при прохождении теста в результате проигрыша ближнего боя. Модификатор за сражение против специфичных вражеских войск применяется независимо от того, получила ли боевая группа от них попаданий больше, чем сама нанесла им.

В прочих тестах данные модификаторы не используются, даже если они производятся в этих же фазах.

МНОЖЕСТВО ОСНОВАНИЙ

Если боевая группа должна пройти тест в результате несколько разгромов из-за атак, или видящая несколько разгромов или гибель нескольких командующих в конце фазы, она проходит тест только один раз со штрафом –1 к броскам кубика за «более одного основания для теста».

ПРОХОЖДЕНИЕ ТЕСТА МНОЖЕСТВОМ БОЕВЫХ ГРУПП

Если несколько боевых групп должны пройти тест одновременно за то, что они видели разгром дружеских войск или гибель командующих, их игрок определяет последовательность прохождения тестов. Если в последствии происходит разгром новых боевых групп, то уже проходившие тест не должны проходить его снова. Если преследование завершается потерей командующего, боевые группы, которые уже проходили в конце этой фазы тест за разгром/гибель командующих, новый тест проходить не должны.

ИТОГОВОЕ ЗНАЧЕНИЕ…	
7 или более	• Повышает свою сплоченность на один уровень, если проводится тест на поддержку или сплочение боевой группы. • В иных случаях не меняет свой уровень сплоченности.
3, 4, 5 или 6	• Теряет один уровень сплоченности (игнорируется, если проводится тест на поддержку или сплочение боевой группы).
2 или менее	• Теряет два уровня сплоченности, если: – Проводится тест для проигравшей ближний бой боевой группы, которая получила, по меньшей мере, на 2 попадания больше, чем нанесла сама. – Проводится тест для дружеских войск, видевших гибель командующего. • В иных случаях теряет один уровень сплоченности (игнорируется, если проводится тест на поддержку или сплочение боевой группы).

ВЛИЯНИЕ УРОВНЕЙ СПЛОЧЕННОСТИ

УРОВЕНЬ СПЛОЧЕННОСТИ И ЕГО ЭФФЕКТ

УРОВЕНЬ	**ЭФФЕКТ**
СТОЙКИЕ	Все войска в начале сражения СТОЙКИЕ
ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ (ДЗРГ)	• -1 во всех ТСД • -1 во всех дальнейших тестах на сплоченность • Боевая группа вычитает 1 кубик из каждых 3 в бою и при стрельбе • Неударная боевая группа должна пройти ТСД, чтобы атаковать или перехватывать
РАЗОБЩЕННЫЕ (РЗБЩ)	• -2 во всех ТСД • -2 во всех дальнейших тестах на сплоченность • Боевая группа может совершить простое движение, убегая прочь от противника в пределах 12 ЕД, но должна пройти ТСД для любого другого движения • Боевая группа вычитает 1 кубик из каждых 2 в бою и при стрельбе • Ударные войска более не являются таковыми • Боевая группа не может атаковать или перехватывать • Боевая группа должна пройти тест на сплочение, если атакована любыми войсками, за исключением легкой пехоты
РАЗГРОМЛЕННЫЕ	• Боевая группа бежит в фазе, в которой она разгромлена, а затем в каждой последующей фазе совместных действий • -3 в тесте на сплоченность для сплочения • 1 подставка удаляется за каждую вражескую боевую группу, находящуюся в контакте в конце каждого движения бегущих

ТЕСТЫ НА СПЛОЧЕННОСТЬ
ТЕСТ
ВЛИЯНИЕ УРОВНЕЙ СПЛОЧЕННОСТИ
СМЕРТЕЛЬНЫЕ БРОСКИ
УДАЛЕНИЕ ПОДСТАВОК
АВТОМАТИЧЕСКИЙ РАЗГРОМ

ПОДСКАЗКА!

Лучший способ реализации победной стратегии в *Поле Славы* состоит в избегании прохождения тестов на сплоченность! Минимизируйте Ваши риски, складывая боевые модификаторы в свою пользу и не давая противнику концентрировать стрельбу. Избегайте распространения паники, оставляя Ваши резервные боевые группы на достаточном расстоянии от испытывающей трудности передней линии.

СМЕРТЕЛЬНЫЕ БРОСКИ

В дополнение к понижению уровня сплоченности, ухудшение состояния боевой группы может также проявиться в потере подставок в результате смертельного броска. Бросьте один кубик как описано ниже:

СМЕРТЕЛЬНЫЙ БРОСОК
Бросьте 1 кубик за боевую группу (**не перебрасывая**).
• Добавьте +1 к значению кубика, если это слоны, артиллерия или боевые повозки.
• Добавьте +2 к значению кубика, если попадания были получены от стрельбы или боевая группа выиграла ближний бой и завершила его вничью.
Если значение не превышает полученных попаданий, удалите подставку.
Если подставка удалена, а количество попаданий превышает 6, вычтите 6 из количества попаданий и сделайте еще один бросок на оставшиеся попадания (используя те же самые модификаторы).

Таким образом, при проигрыше ближнего боя, выпавшее значение должно быть больше, чем получено попаданий. Обстрелянные, победившие или завершившие в ничью ближний бой бросают кубик, только если получили 3 или более попаданий.

Если боевая группа должна пройти и тест на сплоченность, и смертельный бросок, то тест на сплоченность всегда выполняется **без** учета влияния смертельного броска. (Это означает, что Вы можете бросить оба кубика вместе, но потери подставок вследствие смертельного броска не влияют на модификаторы теста на сплоченность).

ПРИМЕР

Конная боевая группа получает 9 попаданий от стрельбы (Ой)! Даже если во время смертельного броска на кубике выпадет 6 с +2 модификатором, итоговое значение может достичь только 8, так что она в любом случае теряет 1 подставку. Затем она должна вычесть 6. из общего количества попаданий, что дает 3. Теперь нужно выбросить больше 3. Поскольку у боевой группы +2 модификатор к значению броска (т.к. попадания от стрельбы), она потеряет вторую подставку, только если на кубике выпадет 1.

УДАЛЕНИЕ ПОДСТАВОК

Удаление подставок в результате неудачных смертельных бросков или преследования, подчиняется следующим приоритетам:

- **Стрельба:** Ближайшая к стреляющим подставка.
- **Ближний бой:** Любая подставка передней шеренги, стоящая перед вражеской боевой группой, нанесшей боевой группе наибольшее количество попаданий.
- **Бегство:** Самая дальняя подставка от преследователей. (Подставка, стремясь разорвать контакт с преследователями, убегает).
- Если у подставок равный приоритет, владелец боевой группы выбирает, кого удалить.
- Если боевая группа находится в ближнем бою с двумя или более вражескими боевыми группами, нельзя удалять подставку, в результате потери которой перед какой-либо вражеской боевой группой (кроме тех, которые сражаются исключительно охватывая) не осталась бы подставок (если только Вы не исчерпали подставки).
- Если подставка, которая должна быть удалена, была замещена командующим, сражающимся в передней шеренге, удаляют замещенную подставку, а не командующего.
- если оба игрока должны удалить подставки, активный игрок делают это вторым.

Другие подставки боевой группы сразу же должны быть передвинуты так, чтобы сохранить целостность, и заполняют пустые места в передней шеренге. Все освободившиеся места передней шеренги, сражающиеся в ближнем бою (кроме охватывающих) должны быть заполнены, если у боевой группы для этого есть какие-либо доступные подставки. В первую очередь нужно использовать любые доступные подставки непередней шеренги из любой части боевой группы. В противном случае, должны использоваться подставки передней шеренги, не участвующие в ближнем бою или сражающиеся в ближнем бою в позиции охвата. Если нет подходящих подставок, и есть разрыв в передней шеренге, то подставки передней шеренги, участвующие в ближнем бою, должны быть сдвинуты вбок, чтобы заполнить промежутки. Игрок-владелец боевой группы выбирает, в какую сторону сдвигаться, но если есть возможность, нужно оставить, по крайней мере, по одной подставке в контакте с каждой противостоящей вражеской боевой группой (кроме сражающихся исключительно охватывая).

АВТОМАТИЧЕСКИЙ РАЗГРОМ

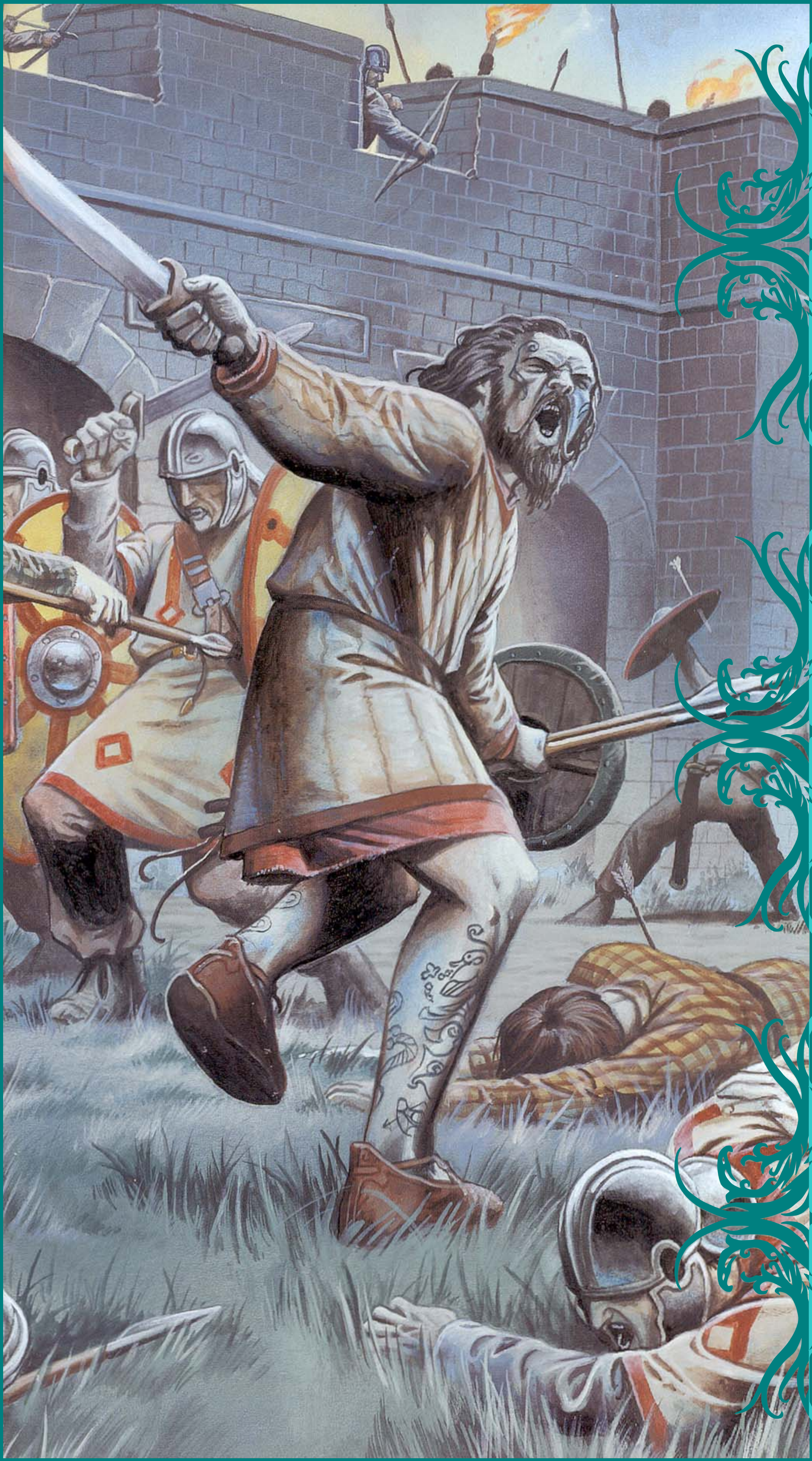
Боевые группы автоматически становятся разгромленными сразу же, как только они потеряют некоторую долю своих первоначальных подставок. Накопленные потери под конец должны составлять:

КАЧЕСТВО	АВТОМАТИЧЕСКИЙ РАЗГРОМ ПРИ
Элитные	> 60% потерь
Превосходные	> 50% потерь
Средние	> 40% потерь
Плохие	> 30% потерь

Боевые группы, опустившиеся ниже этих точек разгрома, нельзя сплотить. Они уничтожаются и удаляются со стола в конце фазы совместных действий.

Боевые группы, оставшиеся только с одной подставкой, также уничтожаются и удаляются со стола в конце фазы совместных действий. Если боевая группа в этот момент еще не была разгромлена, близлежащие боевые группы должны пройти тест на сплоченность, как будто ее только что разгромили.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ



Набег Пиктов на Гадрианов Вал, 360 г., рисунок Вейна Рейнольдса © Оспрей Паблишинг Лтд.
Взято из Воин 50:
Воины Пиктов 297-841 гг.

Бегство армии происходит, если в конце текущей стадии армия накопила очки истощения равные общему количеству боевых групп на начало игры. Ее противник считается одержавшим **Решающую Победу**. Если одновременно обращаются в бегство армии обеих сторон, то в этом случае будет ничья.

В самостоятельных играх игра на этом заканчивается. В кампании или играх по сценариям могут быть предусмотрены дополнительные правила, включающие отступление с поля боя.

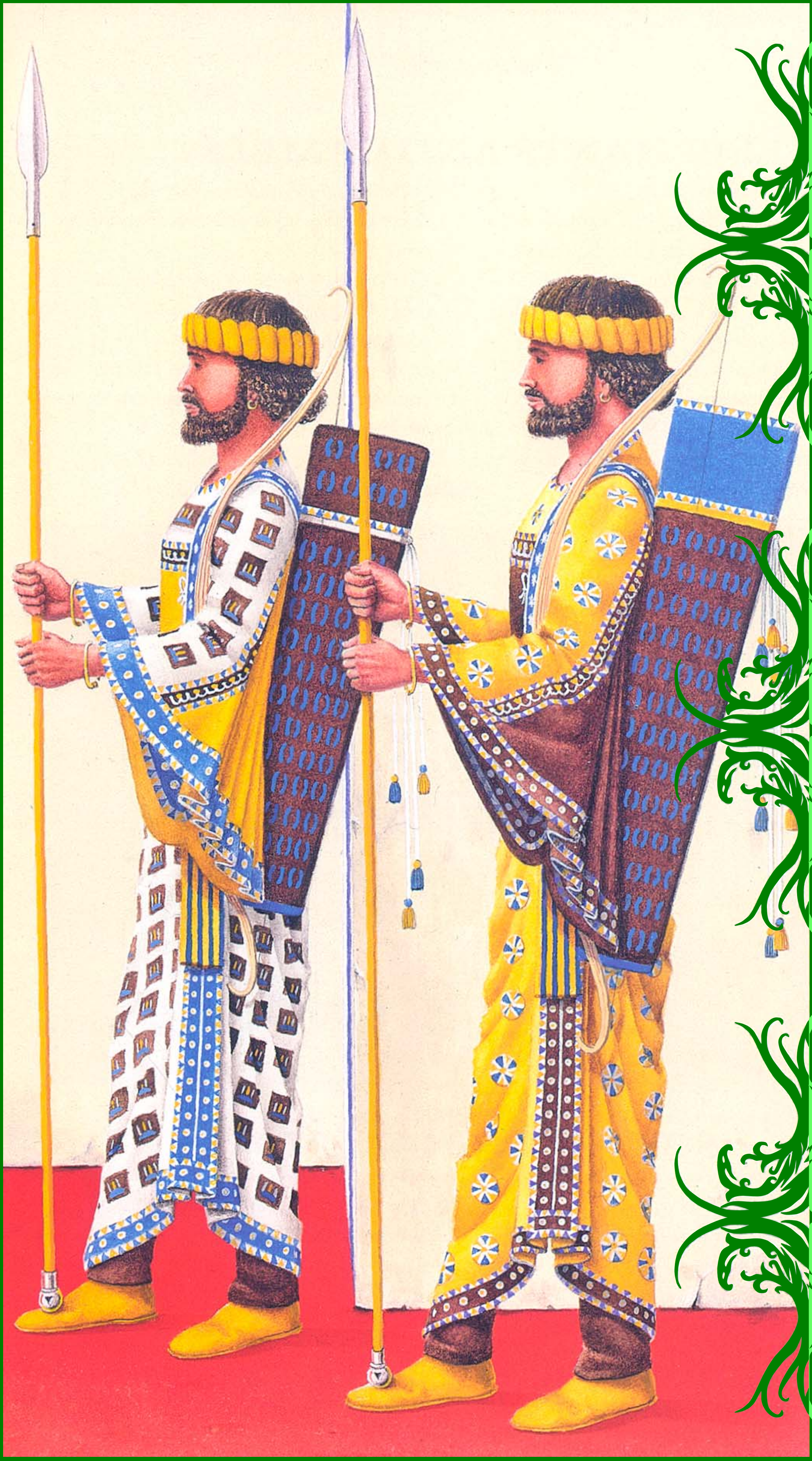
Если игра велась с ограничением времени и ни одна из армий не разгромлена в предопределенный срок, то:

- Сторона, причинившая противнику, по крайней мере, на 4 очка истощения больше и >= 3:1, одерживает **Крупную Победу**.
- Если это условие не выполняется, то сторона, причинившая противнику, по крайней мере, на 3 очка истощения больше и >= 2:1, одерживает **Умеренную Победу**.
- Если это условие не выполняется, то сторона, причинившая противнику, по крайней мере, на 2 очка истощения больше, одерживает **Незначительную Победу**.

Если ни одно из вышеупомянутых условий не выполнено, то игра завершается ничьей.

Римский командующий празднует победу

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СВОЙСТВА



Два полка Бессмертных, рисунок Саймона Чюва

© Оспрей Паблишинг Лтд.

Взято из Элита 42: **Персидская Армия 560-330 гг. до н.э.**

СЛОНЫ И ВЕРБЛЮДЫ

- Лошади вообще не любят верблюдов и слонов, так что рыцари, катафракты, конница, легкая конница и колесницы ТЕРЯЮТ СТРОЙ, если они находятся на расстоянии менее 1 ширины подставки от слонов или верблюдов.
- На Верблюдов такое воздействие оказывают только слоны.
- Для Верблюдов сыпучий песок является грубой местностью, а не труднопроходимой.
- Верблюды в тяжелых доспехах в иных случаях двигаюсь как необученные катафракты.
- Прочие верблюды в иных случаях двигаются как необученная конница.
- Противник, проигравший против слонов ближний бой, получает -1 модификатор при прохождении теста на сплоченность.
- Ничего из вышеупомянутого не относится к командующим, изображенным верхом на верблюдах или слонах.

Индийские слоны отправляются в битву

СЕРПОНОСНЫЕ КОЛЕСНИЦЫ

- Являются ударными войсками.
- Дает 3 кубика за подставку передней шеренги в фазе столкновения и 2 в фазе рукопашной схватки.
- Никогда не может быть частью боевой линии.
- Могут совершать только то движение, которое предусмотрено разделами «атака» или «продвижение» из таблицы простого и сложного движения.
- Противник, проигравший против них ближний бой, получает -1 модификатор при прохождении теста на сплоченность.

- Удаляются со стола в начале фазы совместных действий, если они остаются во фронтальном контакте с любым неразгромленным противником, с которым они сражались в этот ход.
- Не учитываются для целей истощения, ни при подсчете первоначального количества боевых групп в армии, ни при вычислении очков истощения при их потере.

ПОЛЕВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ

- Кроме кампаний или в играх по сценариям, полевые укрепления (ПУ) разрешено использовать, только если они предусмотрены в наших дополнительных книгах с армейскими листами и оплачены.
- У ПУ есть фронт и тыл, и они должны быть четко идентифицируемы.
- Войска считаются обороняющими ПУ, если они соприкасаются с их задним краем.
- С передним краем ПУ обращаются как с фронтом обороняющей их боевой группы, в том числе для измерения дистанций стрельбы.
- Войска, обороняющие ПУ, не могут быть атакованы во фланг или тыл через укрепления, и не получает никаких штрафов к ОП за сражение более чем в одном направлении через них. Если они уже не стоят в направлении части атакуемого укрепления, обороняющиеся подставки разворачиваются, чтобы стоять к ним лицом, а остальная часть боевой группы подтягивается, чтобы сохранить контакт с развернутыми подставками.
- В иных случаях, кроме описанных выше, обороняющие ПУ войска никогда не подстраиваются под атакующего через них противника.
- Необороняемые полевые укрепления не препятствуют движению войск (то есть это не существенно, чтобы быть отражено в правилах).

ПЕРЕНОСНАЯ ЗАЩИТА

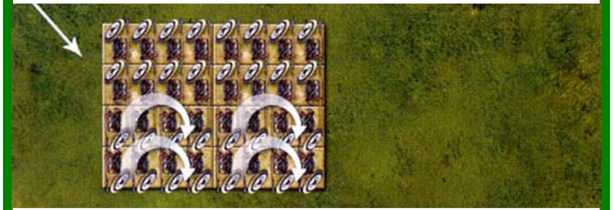
- Наиболее обычный тип переносной защиты (ПЗ) – колья.
- ПЗ разрешено использовать, только если они предусмотрены в наших дополнительных книгах с армейскими листами и оплачены. Они должны быть приданы определенной боевой группе.
- Боевая группа, несущая ПЗ, может разместить их (или собрать) в фазе маневров, что совершается как полное комплексное движение. Их достаточно для прикрытия фронта боевой группы, построенной в 2 подставки в глубину. Подставки, изображающие соответствующие ПЗ, помещаются на стол на место фронта боевой группы. Боевая группа смещается назад, чтобы образовать для них свободное место. С передним краем ПЗ обращаются как с фронтом боевой группы, в том числе для измерения дистанций стрельбы.
- После размещения, только эта боевая группа может их оборонять. С ПЗ обращаются как с полевыми укреплениями, когда их защитники находятся в ближнем бою против вражеских всадников (кроме слонов), но не дают никакого преимущества против пехоты, слонов или стрельбы.
- Войска, обороняющие ПЗ, никогда не подстраиваются под атакующего через них противника.
- ПЗ можно собрать только, если нет никакого противника в пределах 6 ЕД от боевой группы.
- Если боевая группа ушла, не собрав свою ПЗ, то маркеры ПЗ удаляются.
- Боевая группа, разместившая и не собравшая свою ПЗ, более не может размещать ПЗ.

КРУГОВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

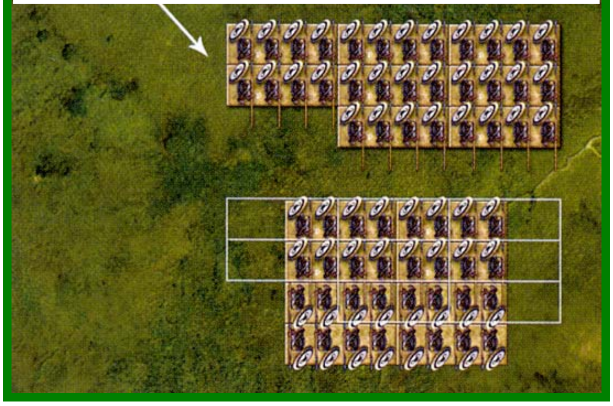
- **Круговое Построение** является строем, занявшим круговую оборону, разрешенное только боевым группам, полностью состоящим из пикинеров или копейщиков.
- Это отображается сужением боевой группы до 2 рядов в ширину, и разворотом, по крайней мере, половины шеренг боевой группы в направлении тыла. При этом используются обычные правила сужения на месте, за исключением того, что оно может быть выполнено необученными войсками, и боевая группа должна быть смещена так, чтобы центр передней шеренги оказался в том же самом положении, что и прежде. Боевая группа может строиться в КРУГ, только если она изначально построена не более чем в 4 ряда в ширину.

ВОЙСКА, ПЕРЕСТРАИВАЮЩИЕСЯ ИЗ ОБЫЧНОГО ПОСТРОЕНИЯ В КРУГОВОЕ

Разверните 2 задние шеренги назад.

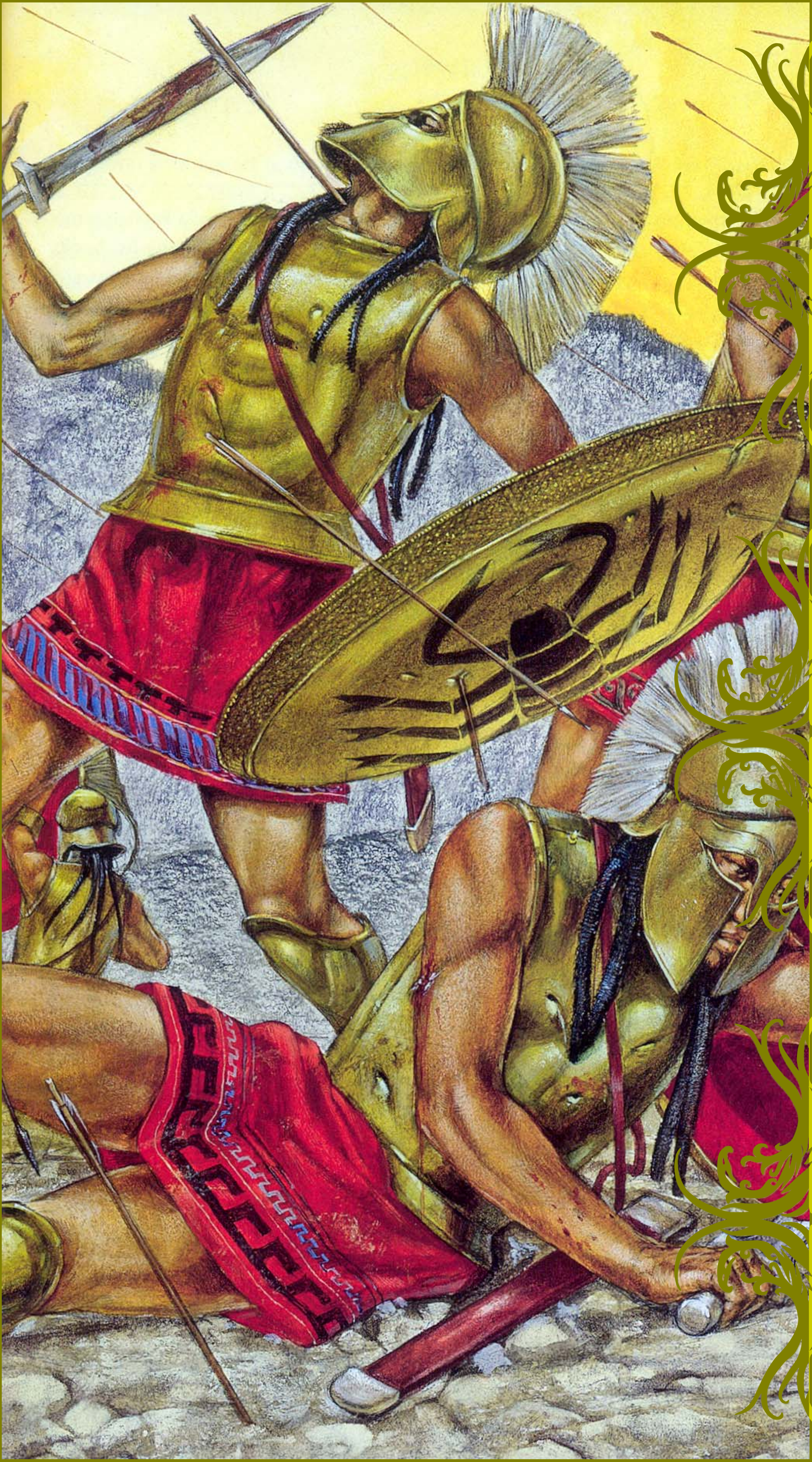


Сузьте боевую группу до 2 рядов в ширину, и разверните, по крайней мере, половину шеренг боевой группы назад. Боевая группа должна сдвинуться так, чтобы центр ее передней шеренги остался в том же самом положении.



- Чтобы образовать или выйти из кругового построения, нужно пройти тест на сложное движение (ТСД).
- Боевая группа не может строиться в круговое построение, если нет неразгромленного противника (за исключением лагеря или командующих) в пределах 6 ЕД.
- Боевая группа не может строиться или выходить из кругового построения во время участия в ближнем бою.
- Боевая группа, выходящая из кругового построения, может встать в направлении любой из четырех сторон, как будто выполняет разворот на 90° или 180°.
- Боевая группа в круговом построении:
  - Не может атаковать или перехватывать.
  - Может двигаться на 1 ЕД в направлении фронта или тыла в фазе маневров данной стороны.
  - Не образуют ограничивающую зону.
  - Никогда не считается атакованной во фланг или тыл и никогда не разворачивается к противнику, соприкасающемуся с его флангом или тылом. Она никогда не подстраивается под противника в ближнем бою.
  - Сражается в любом направлении с четвертью своих подставок, округленных вверх. Половина из них, с округлением вверх, считается подставками передней шеренги.
  - Не может быть охвачена.
  - Не получает никаких штрафов к ОП за сражение более чем в одном направлении.
  - Не может сражаться как охватывающая рядом с другими дружескими боевыми группами.
  - Не учитывает любые ОП пикинеров или копейщиков, но, если неподвижна, считается стойкими пикинерами или копейщиками для целей определения ОП противника.

СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ



Битва при Фермопилах, 480 г. до н.э., рисунок Ричарда Хука © Оспрей Паблишинг Лтд. Взято из Элита 66: **Спартанская Армия.**

МАСШТАБЫ

Чтобы сделать сражение приятным и потратить на игру разумное количество времени требуется множество компромиссов. Конечно, это может обернуться против нас при попытке реконструировать реальные исторические сражения, но с некоторой осторожностью и подготовкой это легко преодолимо. Во время обычной клубной игры или соревнований мы ограничены временем, размером стола и имеющихся у нашего противника армиям. Нравится Вам это или нет, в современном варгейме существует такое явление как анахроничные сражения, позволяющие игрокам изучать и раскрашивать армии любых охваченных правилами территориальных и временных рамок, не беспокоясь относительно соответствия исторических противников. Порой, делая это, мы ставим под угрозу литеральные масштабы фигур, например, проводя сражение «что если бы» между дружиной Викингов и Персидской армией, мы должны приспособить масштаб армий, поскольку исторически войско Викингов никогда бы не смогло сравниться размером с армией Персов. Как раз для этого и нужны очки стоимости, указанные в дополнительных книгах с армейскими листами, позволяющие сталкивать в бою любые армии. Очевидно, для реконструкции исторических битв и кампаний подход должен быть другим.

В *Поле Славы* масштаб войск можно принять как составляющий **в среднем** приблизительно 250 человек на подставке, но на практике мы рекомендуем игнорировать это и рассматривать каждую армию как единое целое, представляющее некую полноразмерную армию, прототип которой обычно выставлялся на поле. Наши дополнительные книги с армейскими листами определенно служат, чтобы создать правильный ОБРАЗ и передать дух каждой армии, давая хорошее представление о том, как она сражалась исторически. Вообще правилами предполагается, что будут использоваться эти листы.

МАСШТАБ ФИГУР

Правила совместимы со всеми масштабами фигуры от 2мм до 28мм. Все расстояния и диапазоны, данные в правилах, одинаковы, независимо от масштаба фигур. Размеры Подставок приведены в таблице далее.

Стена Щитов Викингов

Сначала показан размер подставок для 15мм фигур, далее следует размер для 25/28мм фигур в квадратных скобках. Для масштабов меньших, чем 15мм, рекомендуется использовать размер подставок для 15мм, просто ставя на подставку большее количество фигур для визуального эффекта. Ширина стандартна для всех подставок. Глубина подставок договорная для модельных армий и выбрана скорее, чтобы соответствовать размеру фигур, нежели фактической глубине формирований.

Количество людей, представляемых каждой подставкой будет зависеть от масштаба проводимого сражения. Каждая подставка может представить группу войск в боевом построении от 3 до 5 шеренг, при этом большинство боевых групп построено в 2 подставки в глубину (от 6 до 10 шеренг). На каждой подставке установлено несколько фигур, дающих визуальное представление о строе, который преимущественно использовала боевая группа.

Используемое количество фигур должно давать точное представление об изображаемых ими войсках. Это поможет противнику сразу понять, какие перед ним войска. Во всех играх, особенно турнирных, игроки должны дать полное описание своих войск во время расстановки или если кто-то задаст вопрос.

Подставки командующих являются исключением из масштаба численности. Они не являются боевыми единицами, и используются только для обозначения местоположения командующих на поле боя. Они не учитываются как дополнительная подставка боевой группы, с которой они находятся. Командующие устанавливаются на отдельные подставки квадратной формы с глубиной 40мм [60мм] или на подставку меньшей глубины, подходящей для данного типа войск. Они не обязаны содержать такое же количество фигур, что эквивалентный им тип войск, но должны быть легко опознаваемы как командующий, даже когда находится рядом со схожим образом вооруженной боевой группой. Вы можете сделать подставки командующих такими экстравагантными, как Вам захочется.

Египетская армия собралась в оазисе

МАСШТАБ РАССТОЯНИЙ

Используемый масштаб расстояний определен эффективной дистанцией стрельбы из лука. Выбор масштаба – это снова компромисс, необходимый для создания расстояний движения и дистанций стрельбы, гарантирующих, что игроки смогут принимать решения, а игра будет оставаться интересной, при сохранении разумного моделирования исторических норм движения и дистанций стрельбы.

Все расстояния определены в единицах движения (ЕД). Одна единица движения, или сокращенно ЕД, равна 25мм или 1 дюйму, смотря что будет удобно игрокам или будет определено организаторами соревнований.

МАСШТАБ ВРЕМЕНИ

Каждая пара ходов игры представляет изменяющееся количество времени достаточное, чтобы охватить большинство дискретных действий, происходящих на поле боя. Оно также позволяет боевым группам в разумный период времени перегруппироваться в перерывах между действиями. Масса мелочей, происходящих во время сражения, поглощены и включены в сплоченность, движение и механику боя. Каждый ход представляет собой скорее некий этап сражения, нежели определенное количество времени.

РАЗМЕР ПОДСТАВОК

Подставки войск должны быть прямоугольными. Для 15мм масштаба ширина всех подставок должна быть 40мм. Для 25/28мм масштаба ширина всегда 60мм. Глубина изменяется в зависимости от типа войск. В следующей таблице показаны размеры для 15мм моделей. Соответствующие размеры для фигур 25/28мм указаны в скобках. Каждая подставка представляет собой группу людей. Количество фигур на подставке и глубина подставок следующие:

РАЗМЕРЫ ПОДСТАВОК

Тип Войск	**Фигур на подставке**	**Глубина подставок: 15мм [25/28мм]**
Тяжелая пехота	4	15мм [20мм]
Средняя пехота	3 или 4	20мм [30мм]
Легкая пехота	2	20мм [30мм]
Толпа	5-8	30мм [40мм]
Конница	3	30мм [40мм]
Легкая конница	2	30мм [40мм]
Верблюды	3	30мм [40мм]
Рыцари	3	30мм [40мм]
Катафракты	3 или 4	30мм [40мм]
Колесницы	1	40мм [80мм]
Слоны	1	40мм [80мм]
Артиллерия	1	40мм [80мм]
Боевые Повозки	1	80мм [120мм]
Командующий	Сколько понадобится*	40мм [60мм] или менее
Укрепления	Модели укреплений	15мм [20мм]
Лагерь	Это будет группа палаток, повозок и т.д., занимающая прямоугольник размером 120мм [180мм] на 80мм [160мм]. Он может быть укрепленным, если позволено армейским листом.	

* Командующие обычно изображаются как один из доступных типов войск. Это определено в дополнительных книгах с армейскими листами. Приемлемо использовать немного другое количество фигур, чтобы сделать командующего, его телохранителя и знаменосца легко отличимыми.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОЙСК НА ПОДСТАВКАХ ДЛЯ ДРУГИХ СИСТЕМ

Если выдержана правильная ширина подставки, вполне можно использовать войска на подставках для других игровых систем. Чтобы приспособить их для *Поля Славы* может потребоваться некоторая изобретательность. Например:

- Фигуры на индивидуальных подставках можно временно прикрепить на подставки правильной ширины.
- Можно использовать меньшее число фигур на подставке, если фигуры или подставки, на которых они установлены, слишком большие, чтобы соответствовать обычному числу на нашей подставке стандартной ширины.
- Глубина подставки может быть больше стандартной, если фигуры или подставки, на которых они установлены слишком большие, чтобы соответствовать глубине наших стандартных подставок.
- Некоторые подставки из других систем могут быть помещены сбоку рядом, и с ними следует обращаться как с двумя подставками одна позади другой.

Могут быть и другие способы временного крепления. Если у обоих игроков есть войска, установленные на подставки по одной и той же системе, они могут использоваться их, если все подставки имеют одинаковую ширину.

ПОДРОБНО О ТИПАХ ВОЙСК

Типы войск в этих правилах определены их поведением на поле боя, а не внешним видом или экипировкой. Например, термин «тяжелая пехота» используется для описания всех типов пеших войск, которые сражаются плечом к плечу в плотном строю. Имеется множество разных типов войск, и они описаны в таблице на обороте.

ДОСПЕХИ

Далее идет характеристика классов доспехов в *Поле Славы*. Множество соображений было принято во внимание при определении классов доспехов, указанных для исторических войск в наших дополнительных книгах с армейскими листами, например, если различные шеренги в боевой группе бронированы по-разному, или когда у отдельных воинов разнообразные уровни доспехов, войска классифицируются согласно их среднему функциональному уровню доспехов. Чтобы отразить существенные различия между классами доспехов различных типов войск в пределах одного исторического периода, иногда приходится отходить от стандартного описания.

БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Поле Славы имеет функциональную основу. Простого обладания оружием не достаточно для обладания боевой способностью. Например, конница гулямов была прежде всего конными лучниками, поэтому они получают способность лук, но не получают способность лансеры, несмотря на то, что некоторые были вооружены лансами. И наоборот, Сарматская тяжелая конница были вооружены лансами и луками, но предпочитали скорее атаковать, чем использовать в бою свои луки, поэтому они получают способность лансеры, но не получают способность лук.

Точно также Бургундские латники конца 15-го века описывались современниками как некомпетентные в использовании своих ланс. Поэтому им не дается способность лансеры даже притом, что они несли лансы.

ТИП ВОЙСК	СОКР	ОПИСАНИЕ
Тяжелая Пехота (Heavy Foot)	ТП (HF)	Пешие войска, сражающиеся в плотном строю. Включают преимущественно линейную пехоту.
Средняя Пехота (Medium Foot)	СП (MF)	Пешие войска, способные сражаться в плотном строю, но стиль их боя меньше зависит от строя, поэтому они лучше подходят для сражения на грубой местности, чем тяжелая пехота. Они способны сражаться рядом с тяжелой пехотой на открытой местности, но хуже выдерживают кавалерийскую атаку и менее гибки при проигрыше боя.
Легкая Пехота (Light Foot)	ЛП (LF)	Пешие войска, сражающиеся в рассыпном строю. Они классифицируются как **застрельщики**, если боевая группа полностью состоит из легкой пехоты.
Толпа (Mob)	Тл (Mb)	Необученная толпа обычно с низкой моралью, сражающаяся как неорганизованные массы. Они могут быть оснащены только оружием крестьян или, возможно, наскоро экипированы надлежащим вооружением, но не обучены эффективно его использовать. С ними обращаются как со Средней Пехотой во всех отношениях, за исключением того, что они по-другому устанавливаются на подставки.
Рыцари (Knights)	Рц (Kn)	Европейские Средневековые рыцари. Они едут колено к колену на тяжелых лошадях и полагаются на разрушительную атаку. Часто сражаются в менее глубоком строю, чем другие конные войска, обычно только часть войск является настоящими рыцарей, остальные состоят из сержантов и/или свиты.
Катафракты (Cataphracts)	Кт (Ct)	Античная конница, с головы до пят покрытая броней на лошадях, защищенных схожим образом. Они едут в плотном строю с более низкой скоростью, чем другая конница. Очень хорошо защищены от обстрела и их доспехи дают им преимущество в рукопашной схватке.
Легкая Конница (Light Horse)	ЛК (LH)	Легко вооруженные всадники, обычно использующие стрелковое оружие и действующие в рассыпном строю. Они классифицируются как **застрельщики**.
Конница (Cavalry)	Кн (Cv)	Большинство прочих конных войск попадают в эту категорию. Они способны к перестрелке в рассыпном строю, либо могут группироваться для стрельбы или атакующего удара. Они не классифицируются как застрельщики.
Верблюды (Camelry)	Вр (Cm)	Войска, едущие верхом на верблюдах. Если носят тяжелые доспехи, с ними обращаются как с катафрактами, в противном случае как с конницей. Но они не испытывают трудностей при движении по пескам. Верблюды вызывают у лошадей потерю строя.
Слоны (Elephants)	Сл (El)	Индийские или Африканские слоны, своей могучей силой разрывающие ряды вражеских войск. Слоны вызывают у лошадей потерю строя.
Тяжелые Колесницы (Heavy Chariots)	ТКл (HCh)	Колесницы с командой из 3 или 4 человек.
Легкие Колесницы (Light Chariots)	ЛКл (LCh)	Колесницы с командой из 2 человек. Способны к удару и перестрелке. Они не классифицируются как застрельщики.
Серпоносные Колесницы (Scyched Chariots)	СКл (SCh)	Колесницы с закрепленными на их конструкции серпами или лезвиями. Несется в ряды противника как наводящее ужас оружие.
Легкая Артиллерия (Light Artillery)	ЛАрт (LArt)	Маленькие стрелометы или органные пушки. Могут ограниченно перемещаться по полю боя. С ними обращаются как с пехотой.
Тяжелая Артиллерия (Heavy Artillery)	ТАрт (Hart)	Тяжелые стрелометы, камнеметы или бомбарды. Применялись преимущественно при осадах, нежели в полевых сражениях. После установки уже не могут перемещаться. С ними обращаются как с пехотой.
Боевые Повозки (Battle Wagons)	БПв (BWg)	Повозки, запряженные лошадьми или волами, обычно с вооруженной стрелковым оружием командой. С ними обращаются как с пехотой. Не особо маневренные, поскольку всегда считаются необученными.

ГЛОССАРИЙ КЛАССОВ ДОСПЕХОВ

Обозначение	**Фаза**	**Отличительные особенности**
В Тяжелых Доспехах (Heavily Armoured)	Стрельбы, Рукопашной Схватки	Металлические доспехи, почти полностью покрывающие тело. Лошади преимущественно в бардах (конских доспехах), по крайней мере, в передних шеренгах.
В Доспехах (Armoured)	Стрельбы, Рукопашной Схватки	Металлические доспехи, защищающие хотя бы голову и торс. Помимо этого у пехоты либо большие щиты, либо дополнительное металлическое защитное вооружение. Лошади могут быть в доспехах или без, если в доспехах, то они обычно из кожи или ткани. Также конница со всадниками и лошадьми в полных неметаллических доспехах.
Защищенные (Protected)	Стрельбы, Рукопашной Схватки	Как минимум, есть хотя бы щит среднего размера и/или доспехи из кожи или ткани. У пехоты могут быть кое-какие металлические доспехи, но недостаточно щитов. Также смешанные боевые группы из воинов в доспехах и без, трактующиеся как имеющие средний уровень защиты.
Незащищенные (Unprotected)	Стрельбы, Рукопашной Схватки	Доспехи очень легкие или вообще нет, либо только маленькие или некрепкие щиты.

Некоторые пешие копейщики были основным наступательным родом войск в своей армии; другие принимали оборонительную позицию и играли роль поддержки конных войск этой армии. Мы придерживаемся представления, что такое поведение не просто было вызвано обстоятельствами, а относится к разным тактическим доктринам, и следовательно с этими войсками в правилах обращаются по-разному. Другие вооруженные копьями войска не были достаточно организованы, чтобы формировать какое-либо подобие фаланги копейщиков и имели копья просто потому, что они были дешевым оружием, поэтому они не получают способность «копейщики». Вместо этого они могут иметь способность «легкое копье», либо не иметь вообще никакой боевой способности.

У многих войск были мечи как дополнительное оружие, но способность «мечники» относится только к тем, кто стремились вступить в ближний бой и использовали мечи (или их эквивалент) как основное оружие ближнего боя. Способность «умелые мечники» дается только обладающим самыми высокими навыками обращения с мечем.

Способности, доступные каждому историческому типу войск обозначены в наших дополнительных книгах с армейскими листами. Назначение способностей неизбежно имеет субъективный элемент. В *Поле Славы* мы принимали наши решения на основе самых свежих доступных на сегодняшний день свидетельств. Акцент делается всегда на установление исторической роли каждого типа войск, особенно в бою с современными ему противниками. Поэтому данные ниже описания не являются универсальными предписаниями и служат только для использования в *Поле Славы*.

Способности применяются в зависимости от ситуации и не обязательно дают очки преимущества в каждом бою.

ОБУЧЕННОСТЬ

Назначение характеристики «обученные» к типу войск может быть субъективно. Где существуют письменные свидетельства руководств по обучению, дающие описания того, как должны маневрировать отряды, войска классифицируются как обученные. В иных случаях индикатором того, как сражались войска могут быть исторические записи.

УКРЕПЛЕНИЯ

ТИП	СОКР	ОПИСАНИЕ
Полевые Укрепления (Field Fortifications)	ПУ (FF)	Временные земляные сооружения или иные преграды, обычно укрепляющие защитные позиции.
Переносная Защита (Portable Defences)	ПЗ (PD)	Наиболее обычный тип переносной защиты - колья.

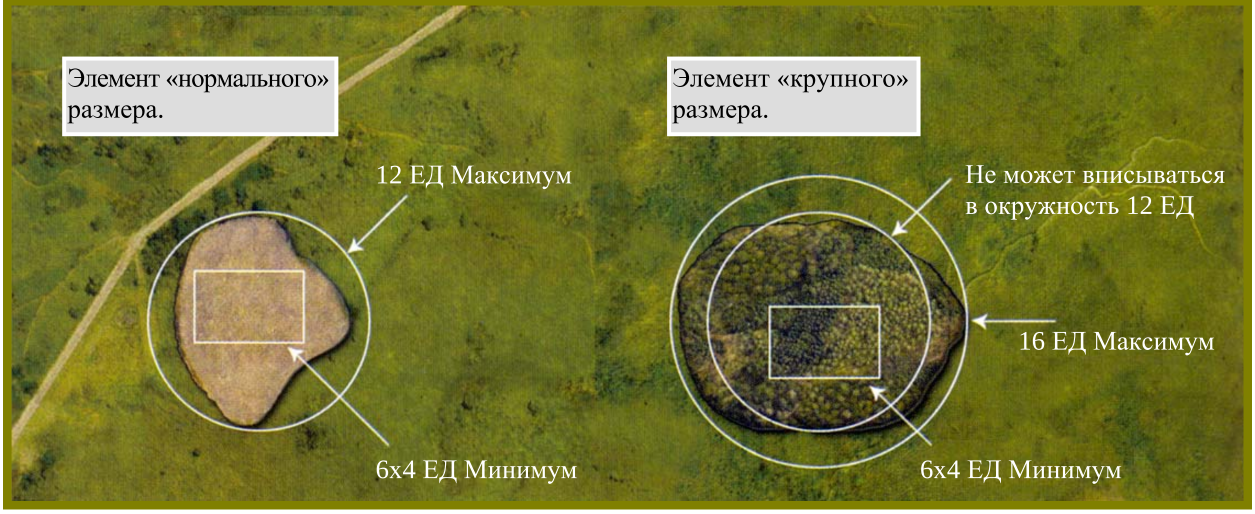
ГЛОССАРИЙ БОЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

Способность	Фаза	Описание
Лук (Bow)	Стрельбы	Специализирующиеся на стрельбе пешие или конные лучники. (Арбалетчики или Средневековые лучники с длинными луками не включаются).
Лук* (Bow*)	Стрельбы	Пешие или конные, фактически использующие луки только как дополнительное оружие. Например, Литовцы. Также кавалерия, обученная сражаться в неглубоких смешанных построениях лансеров и лучников, из которых лишь часть шеренг вооружена луками. Например, некоторые виды Византийской конницы. Войска со способностью лук* использует те же ОП, что и обладающие способностью лук, но стреляют с меньшим количеством кубиков.
Арбалет (Crossbow)	Стрельбы	Пешие или конные войска, вооруженные арбалетами.
Огнестрельное Оружие (Firearm)	Стрельбы	Пешие или конные войска, вооруженные хендганами или бомбами с нафтой.
Тяжелая Артиллерия (Heavy Artillery)	Стрельбы	Тяжелая артиллерия, такая как тяжелые стрелометы, камнеметы или бомбарды.
Тяжелое Оружие (Heavy Weapon)	Столкновения, Рукопашной Схватки	Войска, вооруженные древковым оружием или двуручными мечами, топорами или рамфаями. Например, Дакийские воины с фалксами или Англо-Датские гускарлы и большинство спешенных рыцарей Позднего Средневековья.
Ударная Пехота (Impact Foot)	Столкновения	Пехота, полагающаяся на яростную атаку, чтобы сокрушить противника в момент столкновения. Например, Галлы и Визиготы. Пехота, полагающаяся на шквал тяжелого метательного оружия, чтобы сокрушить противника в момент столкновения. Например, Римские легионеры или Испанские скутарии.
Дротики (Javelins)	Стрельбы	Легкие пешие или конные застрельщики с дротиками. Например, Нумидийцы.
Лансеры (Lancers)	Столкновения	Конные войска, специализирующиеся на атаке с лансами. Например, Эллинистические ксистофоры, Сарматы, Остроготы, Византийские лансеры и Средневековые рыцари.
Легкая Артиллерия (Light Artillery)	Стрельбы	Легкая артиллерия, такая как легкие стрелометы или органные пушки.
Легкое Копье (Light Spear)	Столкновения	Пехота, вооруженная легкими копьями или дротиками, служащими чтобы колоть или метать, но не обученная организованно сражаться в фаланге наступательных или оборонительных копейщиков. Конные войска, вооруженные легкими копьями или дротиками, служащими чтобы колоть или метать. Примечание: Войска с «Легким Копьем» не считаются «Копейщиками».
Длинный Лук (Longbow)	Стрельбы	Пехота, вооруженная Средневековыми длинными луками.
Пикинеры (Pikemen)	Столкновения, Рукопашной Схватки	Пехота, вооруженная длинными двуручными пиками, формирующая организованную фалангу пикинеров. Большинство таких войск также вооружены мечами – это уже учтено в ОП, получаемых Пикинерами в рукопашной схватке. Они никогда не используют ОП «Мечников».
Праща (Sling)	Стрельбы	Пехота, вооруженная пращей.
Копейщики (Spearmen)	**Оборонительные Копейщики (Defensive Spearmen)**	Копейщики, обычно принимающие оборонительную позицию, чтобы дать отпор вражеским атакам, и часто действующие, прежде всего, в роли поддержки для конных войск. Например, Византийские, Арабские и большинство Средневековых копейщиков.
	Наступательные Копейщики (Offensive Spearmen)	Копейщики, обычно строящиеся в агрессивную фалангу, намереваясь атаковать и нанести поражение вражеской пехоте. Например, Греческие гоплиты.
Две категории копейщиков ведут себя по-разному в фазе столкновения, но одинаково в фазе Рукопашной Схватки. Термин **«копейщики»** обычно относится и к наступательным, и к оборонительным копейщикам. Он не относится к «легким копьям» – это отдельная категория, описанная выше. Большинство копейщиков также вооружены мечами – это уже учтено в ОП, получаемых Копейщиками в рукопашной схватке. Они никогда не используют ОП «Мечников».		
Умелые Мечники (Skilled Swordsmen)	Рукопашной Схватки	Пехота, использующая мечи в качестве основного оружия и обученная по очень высокому стандарту искусству фехтования. Например, Ранние Имперские Римские легионеры и поздние Самураи.
Мечники (Swordsmen)	Рукопашной Схватки	Пехота, использующая мечи в качестве основного оружия, часто дополненного дротиками или иным метательным оружием. Например, Самниты, Галлы и Франки. Пехота, оснащенная мечами или эквивалентным оружием в качестве дополнительного оружия, но готовая и стремящаяся при необходимости вступить в рукопашный бой. Например, Английские лучники с длинными луками. Конные войска, оснащенные мечами, булавами или топорами и готовые и стремящиеся при необходимости вступить в рукопашный бой. Например, большинство конных незастрельщиков и большинство степных кочевников.

ОПИСАНИЕ МЕСТНОСТИ, ЕЕ ВЛИЯНИЕ НА ВИДИМОСТЬ И БОЙ

ОТКРЫТАЯ (CLEAR)	
Открытая (О) **Open (O)**	Открытая область, никак не препятствующая движению. Полная видимость.
НЕРОВНАЯ (UNEVEN)	
Открытые Поля (ОтП) **Open Fields (OF)**	Сельскохозяйственные угодья, открытые либо покрытые только сетью мелких оросительных или водоотводных каналов.
Пересеченная Местность (ПМ) **Broken Ground (BG)**	Преимущественно открытая местность, с некоторым количеством камней и кустарника
ГРУБАЯ (ROUGH)	
Кустарник (К) **Brush (B)**	Область, преимущественно покрытая кустарником, камнями, небольшими оврагами или болотами. ЛП, полностью находящаяся в этой местности, видима только в пределах 4 ЕД.
Огороженные Поля (ОгП) **Enclosed Fields (EF)**	Сельскохозяйственные угодья, разграниченные насыпями или изгородями или сетью глубоких оросительных или водоотводных каналов. Считается укрытием для полностью находящихся в них подставок. ЛП, полностью находящаяся в этой местности, видима только в пределах 4 ЕД.
Насаждения (Нс) **Plantation (P)**	Область, не густо покрытая фруктовыми или оливковыми деревьями, лесополосы или другая засаженная деревьями местность. Считается укрытием для полностью находящихся в них подставок. Войска, полностью находящиеся в этой местности, видимы только в пределах 4 ЕД. Войска внутри могут стрелять только из 1 шеренги. Войска позади Насаждений не могут быть видимы.
Овраг (Ов) **Gully (G)**	Овраг – углубление на местности. Он слишком неровный, чтобы дать преимущество за нахождение на высоте, но может скрыть войска. Войска в овраге видимы снаружи только в пределах 1 ЕД. Войска в овраге могут видеть то, что находится снаружи.
ТРУДНОПРОХОДИМАЯ (DIFFICULT)	
Лес (Л) **Forest (F)**	Густая лесистая местность или джунгли. Считается укрытием для полностью находящихся в них подставок. Войска, полностью находящиеся в этой местности, видимы только в пределах 2 ЕД. Войска внутри могут стрелять только из 1 шеренги. Войска позади Лесов не могут быть видимы.
Виноградники (В) **Vineyards (V)**	Сельскохозяйственные угодья под виноградниками, обычно высаженных прямыми линиями. Считается укрытием для полностью находящихся в них подставок. ЛП, полностью находящаяся в этой местности, видима только в пределах 4 ЕД.
Болото (Б) **Marsh (M)**	Сильно заболоченная область, которая может включать небольшие водоемы и хаотично растущие деревья и кустарник. ЛП, полностью находящаяся в этой местности, видима только в пределах 4 ЕД.
Сыпучий Песок (СП) **Soft Sand (SS)**	Область мягкого песка с несколькими низкими дюнами. ЛП, полностью находящаяся в этой местности, видима только в пределах 6 ЕД. Для верблюдов считается грубой.
Поселения (Пс) **Village (Vg)**	Область под зданиями и сараями с проходящей через нее дорогой. Считается укрытием для полностью находящихся в них подставок. Войска, полностью находящиеся в этой местности, видимы только в пределах 2 ЕД. Войска внутри могут стрелять только из 1 шеренги.
Крутой Холм (КХ) **Steep Hill (SH)**	Холмы с крутыми склонами, дающие преимущество в бою для находящихся выше по склону. Войска на таком холме могут стрелять поверх войск, находящихся ниже них. Войска вне линии гребня видимы только в пределах 1 ЕД. Крутые холмы всегда труднопроходимы, если они открыты или покрыты пересеченной местностью, кустарником, насаждениями, виноградниками, лесом или поселениями.
НЕПРОХОДИМАЯ (IMPASSABLE)	
Непроходимая (Н) **Impassable (I)**	Область чрезвычайно крутых холмов, каменоломен, озер и т.д. Никакие войска не могут войти в нее. Любые войска, вынуждаемые войти в нее, уничтожаются.
СКЛОНЫ (SLOPES)	
Пологий Холм (ПХ) **Gentle Hill (GH)**	Холм с пологими склонами дает преимущество в бою для находящихся выше по склону. Войска на таком холме могут стрелять поверх войск, находящихся ниже них. Войска вне линии гребня видимы только в пределах 1 ЕД. Склоны могут быть открытыми, неровными (покрытые пересеченной местностью), грубыми (покрытые кустарниками или насаждениями) или труднопроходимыми (если покрыты виноградниками, лесом или поселением).
ЛИНЕЙНАЯ (LENEAR)	
Дорога (Д) **Road (Rd)**	Дорога или тропинка шириной в одну подставку или след, которая должна проходить через или соприкасаясь с поселением, если таковое имеется, и должна соединять 2 разных края стола, из которых не более одного может быть коротким краем. Максимальная длина дороги – 60 ЕД.
Береговая Линия (БЛ) **Coastline (C)**	Простирается до 6 ЕД от короткого края стола. Может быть берегом крупной реки или моря. Непроходима для войск.
Река (Р) **River (Rv)**	До 4 ЕД шириной, целиком находящаяся в пределах 6 ЕД от боковой стороны. Помещающая сторона бросает кубик для определения ее проходимости. 1 неровная, 2,3 грубая, 4, 5 труднопроходимая, 6 непроходимая. Войска могут пересекать ее только в пределах 45° от строгого перпендикуляра. У реки не должно быть более 2 изгибов.

РАЗМЕР ЭЛЕМЕНТОВ МЕСТНОСТИ


Элемент «нормального» размера.
12 ЕД Максимум
6х4 ЕД Минимум
Элемент «крупного» размера.
Не может вписываться в окружность 12 ЕД
16 ЕД Максимум
6х4 ЕД Минимум

ВЛИЯНИЕ НА ВИДИМОСТЬ

Местность блокирует линию обзора за пределами указанных выше расстояний видимости. В некоторых случаях легкая пехота, находясь в определенно местности, может видеть, но сама не будет видима. Однако если они стреляют, они становятся видимы для обстреливаемой боевой группы, которая при этом может стрелять в ответ.

ВЛИЯНИЕ ПОТЕРИ СТРОЯ

Если построение боевой группы не может нормально функционировать из-за сложившихся обстоятельств (таких как нахождение в определенной местности, незавершенное взаимопрохождение или близость к верблюдам или слонам), она ТЕРЯЕТ СТРОЙ или СЕРЬЕЗНО ТЕРЯЕТ СТРОЙ и поэтому уязвима. Местность, которая приводит к потере строя или серьезный потере строя для различных типов войск показана в таблице в разделе Основные Правила Движения. Их влияния перечислены в таблице ниже:

- Влияние оказывается только на подставки, которые в настоящее время хотя бы частично находятся в данной ситуации.
- Подставки, не находящиеся в данной ситуации, не получают штрафов, так что длинная линия копейщиков на одном краю может потерять строй, а на другом быть незатронутой.
- Если какая-либо часть боевой группы ПОТЕРЯЛА СТРОЙ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯЛА СТРОЙ, то тест на сложное движение (ТСД) она проходит как будто полностью таковая. Если она окажется в бою, то штрафы получат только те подставки, на которые оказывается воздействие.
- Вычет кубиков в бою за ПОТЕРЮ СТРОЯ или СЕРЬЕЗНУЮ ПОТЕРЮ СТРОЯ **не** суммируется с вычетом кубиков за ДЕЗОРГАНИЗАЦИЮ или РАЗОБЩЕННОСТЬ. Применяется только один статус, являющийся самым плохим.
- Тяжелая Артиллерия считается находящейся в заранее подготовленной позиции и поэтому не теряет строй от нахождения в местности.

Влияния потери строя временные и строй восстанавливается сразу же, как только исчезает причина:

- Влияние местности приводит к ПОТЕРЕ СТРОЯ или СЕРЬЕЗНОЙ ПОТЕРЕ СТРОЯ некоторыми войсками. Местность влияет на подставки, которые хотя бы частично находятся в ней. Влияние прекращается, когда они покидают эту местность.
- Влияние слонов и верблюдов прекращается, когда они более не находятся в пределах вызывающего потерю строя расстояния.
- Влияние незавершенного взаимопрохождения прекращается, когда боевая группа движется снова и освобождает боевую группу, завершая свое прохождение через нее.

КАТЕГОРИЯ МЕСТНОСТИ	ВЛИЯНИЕ
НЕТ ЭФФЕКТА	
ПОТЕРЯ СТРОЯ	Не учитываются как СТОЙКИЕ
	-1 при прохождении теста на сложное движение
	Вычтите 1 кубик из каждых 3 при стрельбе и в ближнем бою
	Нет штрафа при прохождении теста на сплоченность
СЕРЬЕЗНАЯ ПОТЕРЯ СТРОЯ	Не учитываются как СТОЙКИЕ
	-2 при прохождении теста на сложное движение
	Вычтите 1 кубик из каждых 2 при стрельбе и в ближнем бою
	-1 при прохождении теста на сплоченность

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

<:
Менее чем.

<=:
Менее чем или равно.

>:
Более чем.

<=:
Более чем или равно.

Активный Игрок (Active Player):
Игрок, чей ход происходит в настоящее время.

Бегство Армии (Army Rout):
Армия обращается в бегство, если в конце текущей фазы полученные ею очки истощения равны или превышают изначальное количество боевых групп.

Ближний Бой (Close Combat):
«Ближний бой» – это общий термин для рукопашной схватки и столкновения. Вступив в такой бой, боевые группы считаются участвующими в ближнем бою, пока одна из сторон не будет разгромлена или уничтожена (или не выйдет из боя боевая группа, которая сражается исключительно охватывая).

В фазах столкновения и рукопашного боя используются механизмы ближнего боя. Исключением является поддерживающая стрельба из задних шеренг в фазе столкновения, использующая механизмы стрельбы для определения количества нанесенных попаданий.

В пределах (Within):
В или ближе чем.

Дистанция Атаки (Charge Range):
Боевая группа находится на дистанции атаки, если она может атакуя вступить в «легальный» контакт (См. раздел ***Фаза Столкновения***) в пределах обычного расстояния движения.

Единицы Движения (ЕД) (Movement Units (MU)):
Все расстояния определены в Единицах Движения (ЕД). ЕД равна либо 25мм, либо 1 дюйму, по согласованию между игроками или решению организаторов соревнований.

Застрельщики (Skirmishers):

- Легкая пехота в боевых группах целиком из легкой пехоты.
- Легкая конница.

Зона Перехвата (ЗП) (Zone of Interception (ZOI)):
Зона перед боевой группой, в которой она может перехватывать вражескую атаку. Зона Перехвата боевой группы (ЗП) является прямоугольником непосредственно перед фронтом боевой группы на расстоянии 2 ЕД для пехоты, или 4 ЕД для верховых войск. В ЗП боевые группы некоторых типов войск могут провести перехватывающие атаки. См. раздел ***Фаза Столкновения***.

Колонна (Column):
Боевая группа в колонне, если она построена полностью в 1 подставку в ширину. Только такое построение может быть «изогнуто» в точках, где подставки поворачивают, изменяя свое направление.

Командная Дистанция (Command Range):
Это дистанция, в пределах которой командующие могут оказывать влияние на войска, то есть управлять боевыми линиями и способствовать прохождению тестов на сложное движение и сплоченность.

Это:

- Вдохновенный командующий (ВК): 12 ЕД (Inspired commander (IC)).
- Полевой командующий (ПК): 8 ЕД (Field commander (FC)).
- Отрядный командующий (ОК): 4 ЕД (Troop commander (TC)).
- Командная дистанция измеряется от ближайшей точки на подставке командующего.
- Главнокомандующий (C-in-C) или подчиненный командующий (sub-coininander) может оказывать влияние на любые войска, кроме союзных.
- Союзный командующий может оказывать влияние только свои войска, являющиеся частью его союзного контингента.

Командная Линия (Line of Command):
Главнокомандующий и подчиненные командующие рассматриваются находящимися в командной линии со всеми войсками главной армии, но не с какими-либо союзными войсками. Союзные Командующие находятся в командной линии с войсками только своего контингента.

1 Кубик за Х Подставок (1 Dice per x Base):
«1 кубик за Х Подставок» = 1 кубик за каждые целые Х подставок, т.е. округляя количество кубиков вниз.

1 Кубик из каждых Х (1 Dice per x):
«Вычтите 1 кубик из каждых Х» = вычтите 1 кубик из каждых целых Х подставок, т.е. округляя количество кубиков вниз.

Лагерь, Разграбление (Supply Camp, Sacking):
См. раздел ***Фаза Рукопашной Схватки***.

Лучшие Доспехи (Better Armour):
Тяжелые доспехи лучше, чем просто доспехи, они в свою очередь лучше, чем защищенные, а те – чем незащищенные.

У колесниц, слонов, артиллерии и боевых повозок нет класса доспехов. Против них никакой противник не считается имеющим «лучшие доспехи», и они не считаются имеющими «лучшие доспехи» против какого-либо врага.

Находящиеся на Высоте (Uphill):
Если у холма нет четко определяемых пиков или гребней горного хребта, то считается, что у него один пик в точке максимально приближенной к центру элемента местности. Подставка находится на высоте, если она полностью стоит на холме, и ближайший пик или точка на гребне горного хребта находятся позади прямой линии, продолжающей передний край. Если передние края обеих подставок касаются пика или гребня горного хребта, или если обе могли бы считаться находящимися на высоте исходя из вышеупомянутого определения, то никто из них не будет считаться находящимися на высоте.

Незастрельщики (Non-Skirmishers):

- Все войска, кроме легкой пехоты или легкой конницы.
- Смешанные боевые группы, включающие тяжелую или среднюю пехоту вместе с легкой пехотой.

Обороняющие Берег Реки (Defending a Riverbank):
Чтобы подставка считалась обороняющей берег реки в ближнем бою, должны выполняться все следующие условия:

- Сражающийся край подставки полностью должна стоять лицом к реке, не входя в нее.
- По крайней мере, часть сражающегося края подставки должен находиться в пределах 1 ЕД от реки.
- Вражеская подставка передней шеренги должна хотя бы частично находиться в реке.

Ограничивающая Зона (Restricted Area):
Зона перед боевой группой, в которой движение противника ограничено в фазе маневров. Ограничивающая Зона боевой группы является прямоугольником непосредственно перед фронтом боевой группы на расстоянии 2 ЕД. См. раздел ***Фаза Маневров***.

Открытая Местность (Open Terrain):
Все поле боя, кроме областей неровной, грубой, труднопроходимой или непроходимой местности, считывает «открытой местностью».

ОП и модификаторы к Тесту на Сплоченность применяющие только к «открытой местности» не учитываются:

- Если подставка, претендующая на получение ОП или модификатора к Тесту на Сплоченность, даже частично находится в неровной, грубой или труднопроходимой местности.
- При атаке или обороне укреплений или берега реки.

Охват (Overlap):
См. разделы ***Фаза Маневров*** и ***Фаза Рукопашной Стадии Схватки***.

Очки Истощения (Attrition Points):
Очки Истощения зарабатываются в результате различных неблагоприятных событий. Если накоплено достаточно очков истощения, происходит бегство армии. См. раздел ***Проведение Игры***.

ОП – Очки Преимущества (POA - Points of Advantage):
ОП – это преимущество в бою, складывающееся в результате влияния типа войск, доспехов, боевых способностей и под воздействием сложившейся ситуации. У войск зачастую могут быть различные ОП в разных фазах: Фазе Столкновения, Фазе Стрельбы и Фазе Рукопашной Схватки. См. раздел ***Механизм Боя***.

Перебрасывание за Качество (Quality Re-rolls):
Механизм, представляющий влияние качества войск. См. раздел ***Боевые Группы***.

Переносная Защита (Portable Defences):
См. раздел ***Специальные Свойства***.

Поддержка с Тыла (Rear Support):
Боевая группа может получать поддержку с тыла, если с тыла от них находятся стойкие дружеские незастрельщики такого же или лучшего качества, но только при выполнении всех следующих условий:

- Количество таких подставок хотя бы частично находящихся непосредственно с тыла боевой группы должно быть не менее половины первоначального общего количества подставок поддерживаемой боевой группы.
- Все поддерживающие подставки должны находиться в пределах 8 ЕД от тыла боевой группы, если они пешие, или 12 ЕД, если это всадники.
- Поддерживаемая боевая группа должна хотя бы частично находится перед прямой линией, продолжающей передний край поддерживающих подставок.
- Нет никаких вражеских войск даже частично между боевой группой, получающей поддержку с тыла, и подставками, оказывающими поддержку.
- Подставки, оказывающие поддержку с тыла, не являются частью боевой группы, находящейся в ближнем бою.

Боевые повозки не могут получать поддержку с тыла.

1 Подставка в Глубину (1 Base Deep):
Конница, верблюды или легкие колесницы рассматриваются построенными «полностью в 1 подставку в глубину» для целей уклонения или обстрела, если их боевая группа целиком состоит из единственной шеренги подставок. Это представляет конницу, построенную небольшими отрядами, разделенными промежутками, разбивающуюся при приближении неприятеля.

Обратите внимание, что две боевые группы, каждая из которых построена полностью в 1 подставку в глубину одна позади другой, также считаются как построенные в 1 подставку в глубину для целей уклонения или обстрела.

Полевые Укрепления (Field Fortifications):
Временные земляные сооружения или иные преграды, используемые для укрепления защитных позиций. См. раздел ***Специальные Свойства***.

ПН2П (Попаданий на 2 подставки) и ПН3П (Попаданий на 3 подставки) (HP2B (Hits per 2 bases) & HP3B (Hits per 3 bases)):
1 ПНХП = 1 попадание на Х подставок в боевой группе, за исключением:

- Слоны и артиллерия учитывают только подставки передний шеренги, но каждая из них считается как 2 подставки.
- Боевые повозки учитывают подставки одной шеренги или ряда, являющегося самым многочисленным. Каждая подставка считается как 2 подставки.
- Другие войска учитывают все подставки в 3 передних шеренгах.
- Подставки Командующих не учитываются.

Продвижение (Advance):
Движение, обозначенное в разделе ***Продвижение*** в таблице Простого и Сложного Движения. В конце движения, по крайней мере, часть боевой группы должна оказаться впереди далее, чем был первоначальный передний край.

Размеры Местности (Terrain Sizes):
Элементы нормального размера (Normal pieces): Каждый должен быть такого размера и формы, чтобы выполнялись оба следующих условия:

- Прямоугольник 4x6 ЕД может быть полностью вписан в пределах поверхности.
- Поверхность целиком может быть вписана в пределы окружности диаметром 12 ЕД.

Элементы большого размера (Large pieces): Каждый должен быть такого размера и формы, чтобы выполнялись все следующие условия:

- Прямоугольник 4x6 ЕД может быть полностью вписан в пределах поверхности.
- Поверхность не может быть целиком вписана в пределы окружности диаметром 12 ЕД.
- Поверхность полностью может быть вписана в пределы окружности диаметром 16 ЕД.

Расстояние Переменного Движения (Variable Movement Distance):
См. раздел ***Основные Правила Движения***.

Ряд (File):
Одна подставка передней шеренги и все подставки этой же боевой группы, выровненные позади нее.

Фланг под Угрозой (Threatened Flank):
У боевой группы незастрельщиков фланг под угрозой, если выполняется любое из следующих условий:

- Имеются вражеские незастрельщики, способные атаковать боевую группу во фланг или тыл на свой следующий ход.
- Какая-либо часть боевой группы находится менее чем в 6 ЕД от любого края стола. Нет никакой разницы, в каком направлении стоит боевая группа.

Серпоносные Колесницы (Scythed Chariots):
См. раздел ***Специальные Свойства***.

Смертельный Бросок (Death Roll):
Тест проводится, чтоб определить причинили ли попадания потерю подставки. См. раздел ***Ухудшение Состояния Боевой Группы***.

Сражение с противником в 2 направлениях (Fighting enemy in 2 directions):
Боевая группа считается сражающейся с противником в 2 направлениях в рукопашной схватке, только если у нее подставки развернуты на 90° или 180° друг к другу, и она находится в рукопашной схватке с разными вражескими боевыми группами, имеющими различное направление. Обратите внимание, что этого не может произойти в результате атаки, если только это не легальная атака во фланг или тыл.

Тест на Сложное Движение (ТСД) (Complex Move Test (CMT)):
Тест проводится, если боевая группа или боевая линия должна совершить сложное движение, как определено в таблице Простого и Сложного Движения. См. раздел ***Основные Правила Движения***.

Тест на Сплоченность (Cohesion Test):
Тест проводится при наступлении неблагоприятных событий, снижая шаг за шагом сплоченность боевой группы. См. раздел ***Ухудшение Состояния Боевой Группы***.

Ударные Войска (Shock Troops):

- Любые всадники со способностью лансеры, кроме легкой конницы.
- Тяжелые колесницы.
- Серпоносные колесницы.
- Пехота со способностью ударная пехота.
- Пехота со способностью наступательные копейщики.
- Пехота со способностью пикинеры.

Они не учитываются как ударные войска, будучи Разобщенными.

Укрытие (Cover):
Насаждения, лес, поселение, виноградники, огороженные поля укрывают подставки, полностью находящиеся в их пределах.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ

Военная игра может быть исторической реконструкцией, сценарием или частью кампании. Различные факторы определят подготовку к таким сражениям, и, вероятно, противостоящие армии не будут равны. Часть следующих правил подготовки охватывают уже решенные моменты, и поэтому может игнорироваться.

Напротив, для турнирных, типовых клубных или пробных игр игроки будут, скорее всего, в равном положении. Этот тип игры не принимает во внимание события, предшествующие сражению, и требует лишь, чтобы каждый игрок снарядил армию (возможно анахронично) на определенное полное количество очков стоимости. В следующем далее приложении описывается, как использовать информацию, содержащуюся в наших дополнительных книгах с армейскими листами, чтобы составить Вашу армию. Эти книги дают подробные сведения буквально о сотнях тщательно исследованных исторических армиях.

В играх с множеством игроков у каждой стороны должен быть один игрок, назначенный для выполнения процедуры подготовки для своей стороны.

ПОХОДНЫЙ ПОРЯДОК

Перед расстановкой игроки составляют свои армии на определенное количество очков стоимости в соответствии с ограничениями, указанными в наших дополнительных книгах с армейскими листами. Каждый игрок записывает «походный порядок», внося в список боевые группы армии в том порядке, в котором они будут расставлены на столе. Также нужно отметить общий модификатор инициативы армии, и количество боевых групп в каждой партии развертывания, как описано ниже.

Обороняющиеся пилигримы, рисунок Криста Хука © Оспрей Паблишинг Лтд.
***Взято из Воин 33:* Рыцари Госпитальеры (1) 1100-1306 гг. до н.э.**

Римская Армия построена

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игре предшествует следующая последовательность событий:

- Бросьте кубик на предбоевую инициативу.
- Выберите и разместите местность.
- Расставьте лагеря, полевые укрепления и маркеры засад.
- Запишите обходы с флангов.
- Расставьте боевые группы.
- Проведите спешивание.
- Разместите командующих.
- Игрок, проигравший бросок на инициативу, начинает игру как активный игрок в первый ход.

ПРЕДБОЕВАЯ ИНИЦИАТИВА

С древнейших времен успешные генералы прикладывали усилия, чтобы вынудить неприятеля сражаться в выбранном ими месте, будучи как захватчиками, например, Генрих V при Азинкуре, так и защитниками своих территорий, например, Парфянский командующий Сурена при Каррах. Часто они добивались этого путем более тщательного изучения поля боя, используя стремительные конные отряды для разведки местонахождения противника и определения их сильных и слабых сторон. В целом это давало им инициативу в предстоящем сражении. Мы отражаем это в *Поле Славы*, позволяя генералу, получившему эту инициативу, выбрать общий тип местности, отражая тот факт, что у него будет больше возможности влиять на выбор поля боя. Также его противник начинает расставляться первым, обнаруживая свои начальные позиции, и первым начинает движением, в какой-то степени раскрывая свои планы. Однако, как и в действительности, хороший противник изобретет свою собственную тактику, чтобы противостоять этим неудобствам.

Общий модификатор инициативы армии рассчитывается заранее и включается в ее походный порядок. При подготовке каждый игрок бросает К6 и добавляет общий модификатор инициативы. Если итоговые значения равны, кубики кидаются снова. У кого оказалось большее значение, получает предбоевую инициативу.

МОДИФИКАТОРЫ ПРЕДБОЕВОЙ ИНИЦИАТИВЫ	
+2	Главнокомандующий – вдохновенный командующий
+1	Главнокомандующий – полевой командующий
+1	В армии есть 10-24 подставок конницы, легкой конницы, верблюдов или легких колесниц, не включая командующих
+2	В армии есть более 24 подставок конницы, легкой конницы, верблюдов или легких колесниц, не включая командующих

ПОДСКАЗКА!

Выбор и расположение местности – очень важный аспект вашего предбоевого планирования. Вы же хотите, чтобы местность устраивала Вашу армию и доставляла проблемы армии противника? Например, конным армиям предпочтительно сражаться в открытых степях, а армии, состоящие в основном из легкой или средней пехоты, предпочитают грубую или неровную поверхность, где они будут иметь преимущество.

ВЫБОР МЕСТНОСТИ

Каждый армейский лист из наших дополнительных книг с армейскими листами определяет набор типов территорий, характерных для родины данной армии. Игрок, выигравший инициативу, выбирает тип территории из доступных любой из армий. Затем выбирается и размещается местность, соответствующая этому типу территории.

Таблица ниже показывает элементы местности, доступные каждому типу территории. Показано максимальное количество позволенных элементов каждого типа, а в скобках указан обязательный минимум. Оба игрока выбирают местность из строки, относящейся к территории, выбранной игроком с предбоевой инициативой.

Река или **берег** считаются как 1 элемент, но 2 выбора. **Дорога** считается как 1 элемент и 1 выбор.

Все прочие элементы местности бывают 2 размеров:

- Элемент нормального размера: Прямоугольник 4x6 ЕД может быть полностью вписан в пределах поверхности. Поверхность целиком может быть вписана в пределы окружности диаметром 12 ЕД.
- Элемент большого размера: Прямоугольник 4x6 ЕД может быть полностью вписан в пределах поверхности. Поверхность не может быть целиком вписана в пределы окружности диаметром 12 ЕД. Поверхность полностью может быть вписана в пределы окружности диаметром 16 ЕД. Большой элемент считается как 2 выбора и как 2 элемента для максимума данного типа, только если это не один из двух обязательных элементов. Обязательные элементы могут быть выбраны любого размера.

ВЫБОР МЕСТНОСТИ МАКСИМУМ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

ТИП ТЕРРИТОРИИ	Откры-тая	Неров-ная		Грубая				Труднопроходимая						Непроходимая	Переменная		
	О	ОтП	ПМ	К	ОгП	Нс	Ов	Л	В	Б	СП	КХ	Пс	Н	ПХ	Д	Р/БЛ
ОСВОЕННАЯ	2	3			3(1)	2	1		3			1	(1)		2	1	1
СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННАЯ	2	4(2)			3	1	1		2			1	1		2	1	1
ХОЛМИСТАЯ			3	3(1)		1	1	2		1		3(1)	1	1	3	1	1
ЛЕСИСТАЯ				2		2	1	4(2)		2		1	1		2	1	1
СТЕПЬ	4(2)		4	2			1								1		
ГОРНАЯ				2		1	1	1		1		4(2)	1	2		1	1
ТРОПИКИ				2				4(2)		2		1	1	1	1	1	1
ПУСТЫНЯ	2		2	2			1				4(2)	1		1	1	1	

Холм может быть чистым или может быть полностью или частично покрыт (чем-то одним): **пересеченной местностью**, **кустарником**, **насаждениями**, **виноградниками**, **лесом** или **поселением**. Он считается за такое количество выборов, которое соответствует его размеру. Покрывающая его местность не считается как дополнительные выборы. Однако и холм, и покрывающая его местность учитываются как элементы для максимума (и минимума) соответствующих типов.

Только игрок с предбоевой инициативой может выбирать **реку**, **береговую линию**, или **поселение**. Он не может выбрать одновременно и **реку**, и **берег**.

Сначала игрок с инициативой выбирает один из двух обязательных элементов, он должен выбрать **поселение**, если тип территории – Освоенная местность. Другой игрок должен выбрать второй обязательный элемент. Покрытый местностью холм может быть выбран как обязательный элемент, только если выполняется любое из следующих условий:

- Холмы обязательны.
- Холмы разрешены, а покрывающая местность обязательна и, по меньшей мере, нормального размера.

Затем игрок с инициативой делает от 2 до 4 других выборов из списка доступной местности. Общее количество элементов какого-либо типа, включая обязательные элементы местности этого типа, не может превышать максимум для данного типа.

Затем другой игрок делает от 2 до 4 других выборов из списка доступной местности. Он не может выбирать какие-либо элементы, если их количество с учетом уже выбранных обоими игроками превысило бы максимум для данного типа.

Весь выбор местности делается до того, как **что-либо** из нее будет помещено на стол.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАЗМЕЩЕНИЯ МЕСТНОСТИ

Порядок, в котором размещается местность, следующий:

1. Игрок с инициативой размещает ***реку*** или ***берег***.
2. Игрок с инициативой размещает ***поселение*** (Включая холм, если оно на нем находится).
3. Игрок с инициативой размещает свой ***обязательный элемент***.
4. Другой игрок размещает свой ***обязательный элемент***.
5. Игрок с инициативой размещает любую ***открытую область***(и).
6. Другой игрок размещает любую ***открытую область***(и).
7. Игрок с инициативой размещает свои остальные элементы.
8. Другой игрок размещает свои остальные элементы.
9. ***Открытые области*** удаляются со стола.

Элементы не могут быть помещены (до корректировки) ближе, чем в 4 ЕД от какого-либо другого элемента, кроме:

- Любой элемент может быть помещен ближе чем в 4 ЕД от берега, реки или дороги.
- Дорога может быть помещена ближе чем в 4 ЕД от любого элемента и может проходить через поселение, но (по эстетическим причинам) не через другие элементы местности.
- Дорога должна проходить через или касаться поселения, если таковое имеется.

Размещение открытых областей служит, только чтобы ограничить размещение другой местности.

Все поле боя считается открытой местностью, кроме тех участков, где помещены элементы местности.

БРОСКИ КУБИКОВ НА РАЗМЕЩЕНИЕ МЕСТНОСТИ

Размещающий игрок бросает кубик, чтобы определить в каком месте на столе должен быть помещен элемент. Другой игрок бросает корректирующий кубик, который может позволить внести поправки в размещение или отменить его.

Бросок кубика на размещение:

1 = Касается длинного края стола на половине противника.

2 = Касается длинного края стола на своей половине.

3 = Касается боковой стороны стола или берега на половине противника.

4 = Касается боковой стороны стола или берега на своей половине.

5 = Где-нибудь далее чем в 8 ЕД от края стола на половине противника.

6 = Где-нибудь далее чем в 8 ЕД от края стола на своей половине.

Для **реки**, **берега** или **дороги** бросок кубика на первоначальное размещение не нужен.

После того, как будет размещен каждый элемент местности, делается корректирующий бросок:

0-2 = Никакое изменение не производится.

3,4 = Можно сдвинуть элементы местности на расстояние до 6 ЕД в любом направлении.

5 = Можно либо сдвинуть элемент местности на расстояние до 12 ЕД в любом направлении, либо вращать его относительно точки на нем в любую сторону.

6+ = Можно полностью удалить элемент.

Модифицируйте выпавшее на кубике значение:

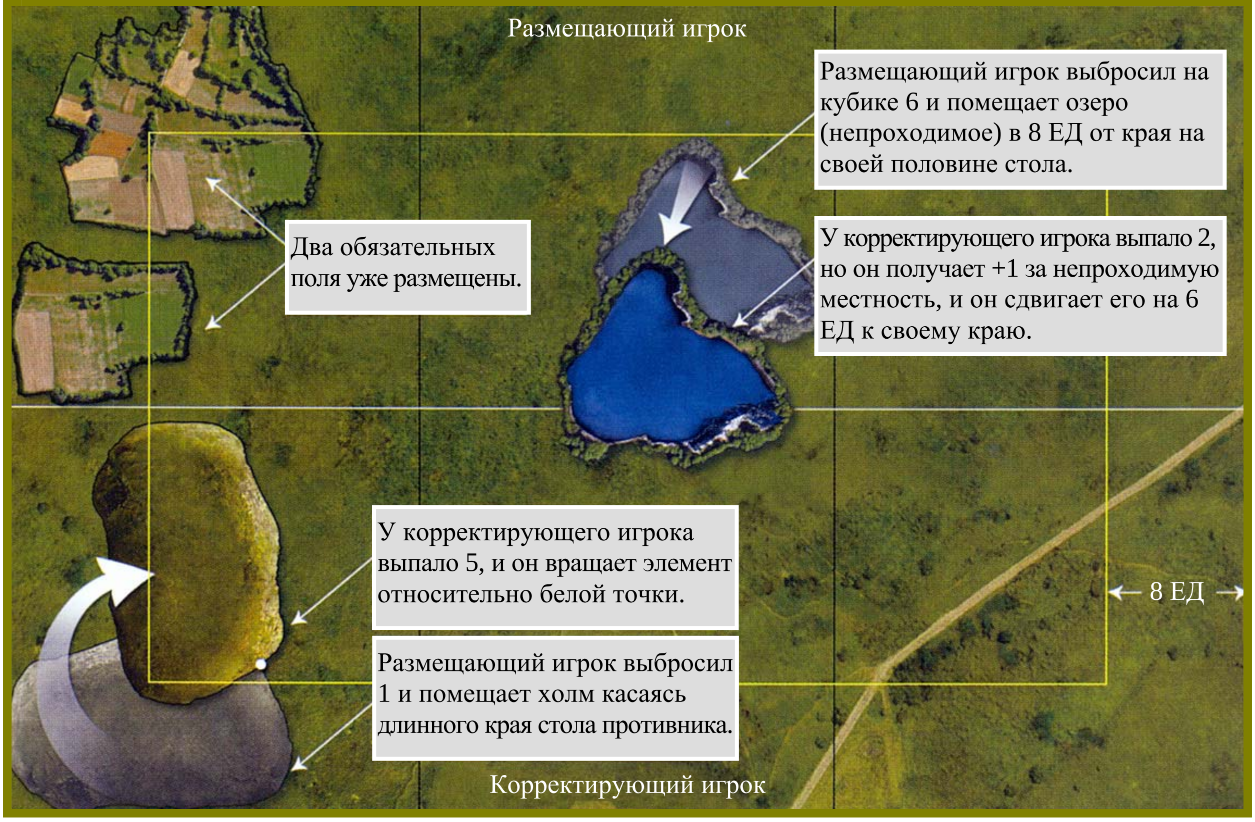
-1, если это **обязательный** элемент местности

+1, если это **непроходимый** элемент местности, **река** или **берег**.

Река или **берег** может быть удалена, но их нельзя сдвигать или вращать.

Когда элемент «сдвигается», он должен сохранять угол своего размещения относительно краев стола. Для вращения определите любую точку на краю элемента местности, и разверните элемент относительно этой точки. Элемент нельзя сдвигать или вращать так, чтобы он выходил за пределы стола или наложился на другой элемент местности.

РАЗМЕЩЕНИЕ И СМЕЩЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ МЕСТНОСТИ



Размещающий игрок выбросил на кубике 6 и помещает озеро (непроходимое) в 8 ЕД от края на своей половине стола.

У корректирующего игрока выпало 2, но он получает +1 за непроходимую местность, и он сдвигает его на 6 ЕД к своему краю.

Два обязательных поля уже размещены.

У корректирующего игрока выпало 5, и он вращает элемент относительно белой точки.

Размещающий игрок выбросил 1 и помещает холм касаясь длинного края стола противника.

ПОЛЕВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ, ЛАГЕРЯ И ЗАСАДЫ

Игрок без инициативы расставляет полевые укрепления в любом месте на расстоянии до 10 ЕД от своего заднего края стола, либо до 15 ЕД, если это центральная треть ширины стола. Он выставляет свой лагерь в любом месте на расстоянии до 10 ЕД своего заднего края стола, либо где-нибудь целиком позади своих полевых укреплений, если таковые имеются. Лагерь нельзя помещать ни в непроходимой местности или реке, ни в позиции, окруженной более чем с двух сторон непроходимой местностью. Наконец, он размещает маркеры засад.

Игрок с инициативой делает то же самое.

В играх на равное количество очков полевые укрепления и укрепленные лагеря должны быть оплачены за счет очков стоимости – см. ***Приложение 5***.

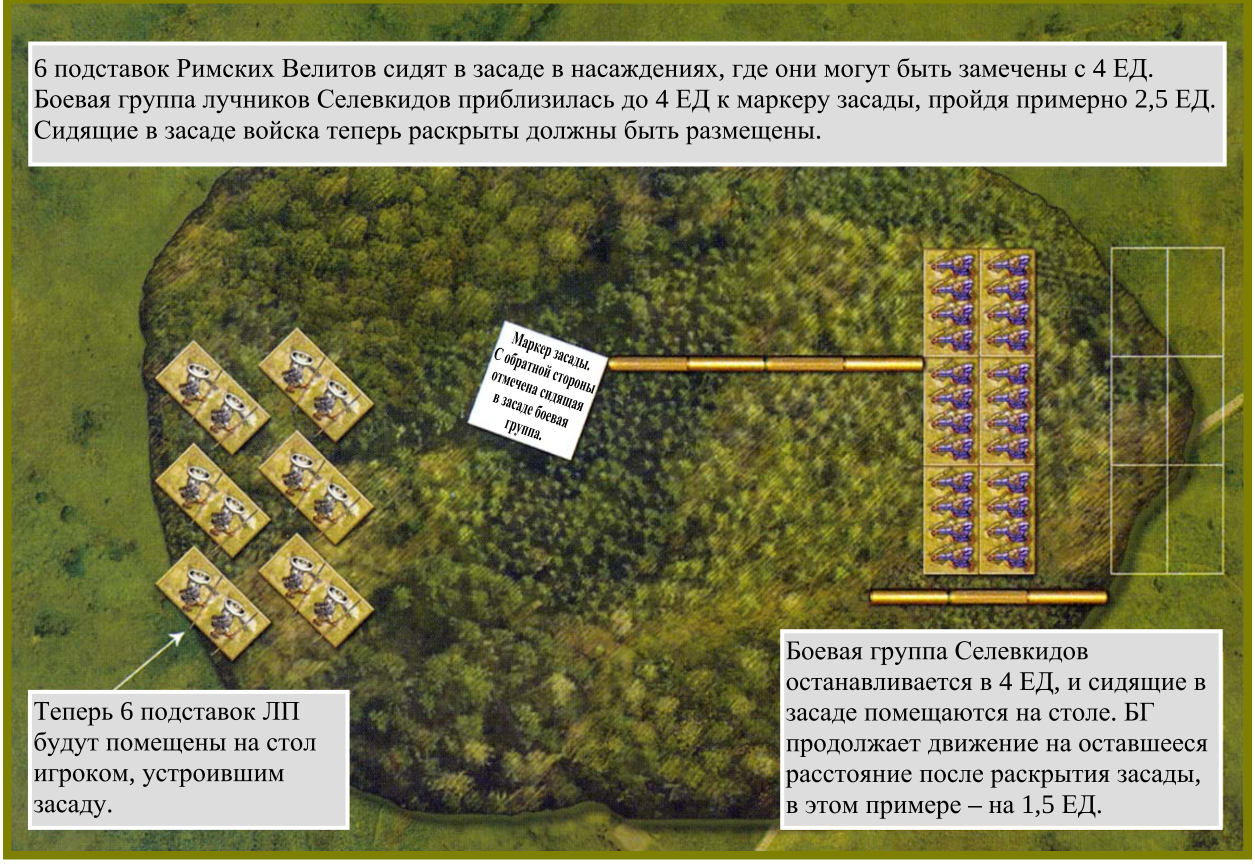
ОРГАНИЗАЦИЯ ЗАСАД

Игрок с предбоевой инициативой может размещать засады на расстоянии до половины пути поперек стола от своего заднего края в двух внешних третях ширины стола. Другой игрок может размещать засады на расстоянии до 18 ЕД от своего заднего края стола в двух внешних третях ширины стола.

Засады не должны быть видимы с какого-либо места вражеской области расстановки для застрельщиков (даже если у противника вообще нет застрельщиков). Боевые группы могут сидеть в засаде только в такой местности, в которой они могли бы двигаться.

Засада устраивается путем помещения «маркера засады» следующим образом:

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗАСАДЫ

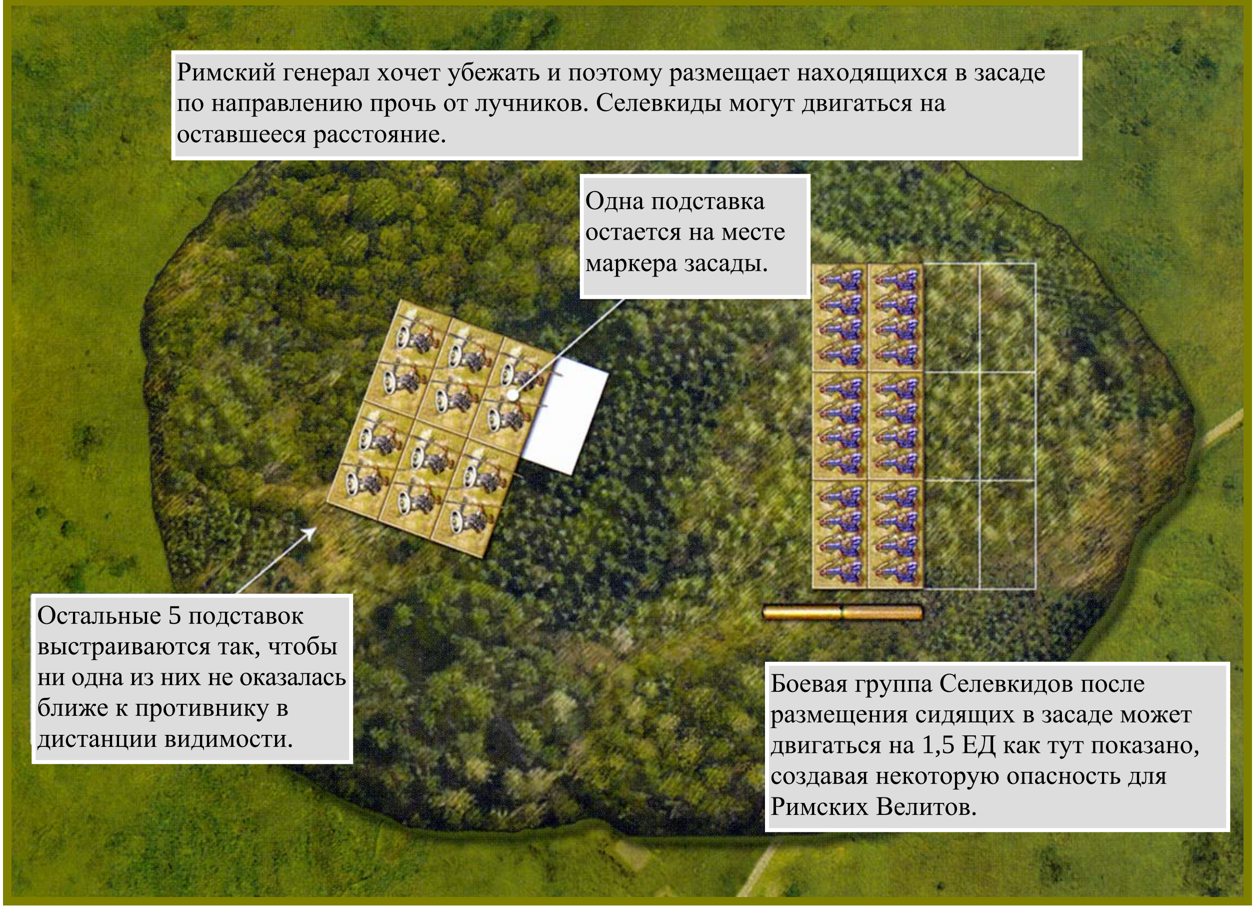

Маркер засады.
С обратной стороны отмечена сидящая в засаде боевая группа.

6 подставок Римских Велитов сидят в засаде в насаждениях, где они могут быть замечены с 4 ЕД. Боевая группа лучников Селевкидов приблизилась до 4 ЕД к маркеру засады, пройдя примерно 2,5 ЕД. Сидящие в засаде войска теперь раскрыты должны быть размещены.

Теперь 6 подставок ЛП будут помещены на стол игроком, устроившим засаду.

Боевая группа Селевкидов останавливается в 4 ЕД, и сидящие в засаде помещаются на столе. БГ продолжает движение на оставшееся расстояние после раскрытия засады, в этом примере – на 1,5 ЕД.

РАЗМЕЩЕНИЕ СИДЯЩИХ В ЗАСАДЕ



Римский генерал хочет убежать и поэтому размещает находящихся в засаде по направлению прочь от лучников. Селевкиды могут двигаться на оставшееся расстояние.

Одна подставка остается на месте маркера засады.

Остальные 5 подставок выстраиваются так, чтобы ни одна из них не оказалась ближе к противнику в дистанции видимости.

Боевая группа Селевкидов после размещения сидящих в засаде может двигаться на 1,5 ЕД как тут показано, создавая некоторую опасность для Римских Велитов.

- Каждая сторона может размещать на столе до 3 маркеров засады. Маркер засады – квадрат со стороной 40мм для фигур 15мм масштаба, и 60мм для фигур масштаба 25/28мм. Игрок должен четко идентифицировать (отметив на маркере) одну единственную боевую группу из своего походного порядка, которая представляет собой засаду, и какого-либо сопровождающего командующего. Альтернативно, маркер может быть оставлен незаполненным как «ложный маркер», чтобы запутать противника.
- Если какой-либо враг окажется в пределах диапазона видимости от маркера, засада (или ее отсутствие) сразу же раскрывается.
- Когда засада раскрыта, поместите одну подставку целиком на месте маркера засады, и затем разместите боевую группу рядом с этой подставкой. Она может стоять в направлении любой из сторон маркера засады, и может образовывать любое допустимое построение. Командующий, который находился с сидящими в засаде, должен быть помещен, соприкасаясь с ними допустимым образом. Никакая подставка не может быть помещена ближе, чем первая подставка к вражеской боевой группе, которой она стала видима. Подставка, которая по какой-либо причине не может быть должным образом размещена, считается потерянной. Затем противник может завершить свое движение, если только это не было его вторым движением, и он оказался в пределах 6 ЕД от находящихся в засаде.
- Любой игрок может выйти из засады в любое время на свой ход. Для этого ему не нужно перемещать боевую группу, он должен разместить ее на столе в правильном положении.

ОБХОДЫ С ФЛАНГОВ

Многие отчеты об исторических сражениях описывают попытки той или иной стороны получить тактическое преимущество, посылая войска для обхода противника с флангов в надежде застать врага врасплох и зайти ему во фланг в критический момент боя. В случае удачи зачастую это могло изменить ход сражения. Такая тактика возможна в *Поле Славы* и отыгрывается следующим образом:

- Главнокомандующий каждой армии может отправить до двух войсковых соединений за пределы стола для обхода с флангов, по одному с каждого фланга. Они записываются перед расстановкой, с указанием фланга, со стороны которого они прибудут (относительно своей армии).
- Каждое охватывающее с фланга соединение должно включать одного командующего и от 1 до 3 боевых групп. Главнокомандующий не может участвовать в обходе с фланга.
- Союзный командующий может участвовать в обходе с фланга только с войсками своего союзного контингента и должен брать с собой весь свой контингент.
- Боевые повозки, артиллерия и серпоносные колесницы не могут быть оправлены для обхода с фланга.
- Обходящие с фланга обычно прибывают куда-нибудь со стороны обозначенного края стола (но см. ниже).

Игрок проходит тест на прибытие его обходящих с фланга войск, бросая два кубика за каждый такой обходной маневр в начале каждого своего хода и сверяясь с таблицей ниже:

Если тест на прибытие обходящих с фланга пройден успешно:

- Игрок должен немедленно объявить, на какой фланг прибывают обходящие с фланга, и какие боевые группы они включают.
- Кроме случая, когда обе армии совершают обход с этого фланга (см. ниже), обходящие с фланга боевые группы и командующий прибывают в любом допустимом построении в фазе маневров этого игрока на **следующий ход** в каком-либо месте на краю стола со стороны этого фланга. Все боевые группы должны находиться в командной дистанции своего командующего в конце их первого движения на столе.

ТЕСТ НА ПРИБЫТИЕ ОБХОДЯЩИХ С ФЛАНГА

Бросьте два кубика за каждый обход с фланга (без перебрасывания)

Модификатор	
+1	Если обход с фланга возглавляется полевым командующим
-1	Если в обходе с фланга участвует средняя или тяжелая пехота
Значение	**Результат**
9 или меньше	Бросьте снова на следующий ход
10 или больше	Успешно! См. ниже:

ТЕСТ НА РАЗБРАСЫВАНИЕ

В ход, когда должны прибыть обходящие с фланга, бросьте два кубика за каждую боевую группа, чтобы определить, не разбросана ли она. Разбросанные боевые группы не смогут вовремя прибыть к битве.

Модификатор	
+1	Обученные войска или застрельщики
-1	Средняя или тяжелая пехота

Боевая группа разбросана (и не прибудет), если значение менее 5. Применяется перебрасывание за качество.

- Теперь игрок бросает кубик за каждую боевую группу, чтобы определить, не разбросана ли она.
- Считается, что разбросанные боевые группы опаздывают столь сильно, что не успевают прибыть к сражению вовремя. Каждая разбросанная боевая группа дает 1 очко истощение для целей поражения армии. Если все боевые группы, отправленные в обход с фланга, разбросаны, командующий также считается разбросанным.
- Если обе армии совершают обход с этого фланга:
  - Сторона с большим количеством боевых групп, за исключением полностью состоящих из легкой пехоты или легкой конницы, отбрасывает войска другой стороны назад.
  - Если силы равны, сторона с большим количеством боевых групп отбрасывает другую сторону назад.
  - Если и в этом случае силы равны, обе стороны считаются отброшенными.
  - Отброшенные назад обходящие с фланга войска прибывают в фазе маневров своей стороны на **следующий ход** после успешного броска на прибытие какой-либо стороны на этот фланг. Они прибывают на боковой край стола на расстоянии до 12 ЕД от заднего края стола свой армии. Каждая боевая группа прибывает в любом допустимом построении и совершает двойное движение на полное расстояние, перпендикулярно боковому краю стола, в конце которого она должна стоять лицом в противоположном направлении от этого края стола. Это считывает полным обычным движением в этот ход. Она не обязана находиться в командной дистанции своего командующего.
  - Если сам не отброшен назад, противник прибывает в фазе маневров на следующий ход, используя обычные правила для прибытия (см. выше), за исключением того, что он также должен прибыть в пределах тех же самых 12 ЕД от края стола.
  - Обе стороны подчиняются обычным правилам разбрасывания, но они не тестируются, пока не будет определена сторона, которая отброшена назад.
- Боевые группы в пределах 6 ЕД от точки прибытия обходящих с фланга войск противника подчиняются следующим правилам:
  - Если уже не участвуют в ближнем бою, артиллерия и боевые повозки уничтожаются и удаляются со стола, их команды разбегаются и рассеиваются (это не вынуждает дружеские войска проходить тест на сплоченность).
  - Лагеря считаются разграбленными, даже если они укрепленные.
  - Если уже не участвуют в ближнем бою, другие типы войск уклоняются, двигаясь перпендикулярно прочь от боковой стороны стола, даже если их тип обычно не может уклоняться. Они уклоняются в этом направлении, словно в направлении атаки (см. раздел ***Фаза Столкновения***).
- Прибывающие обходящие с фланга войска (как прибывающие нормально, так и отброшенные назад) измеряют расстояние своего движения от бокового края стола. Их первое движение должно быть перпендикулярно краю стола. К прибывающим нормально применяются обычные ограничения для второго движения. Какие-либо боевые группы, которые в этот ход не могут поместиться на стол, должны прибыть на следующий ход своей стороны или на первый ход, после того, как место освободиться. Они не оказывают никакого влияния на противника в пределах 6 ЕД.

РАССТАНОВКА БОЕВЫХ ГРУПП

Общее количество боевых групп в армии разделяется на 4 партии развертывания, **по**

возможности равномерно, партии с большей численностью размещаются раньше (например, 8 прибывают 2-2-2-2, 9 прибывают 3-2-2-2, а 15 прибывает 4-4-4-3). Размер этих партий отмечается в походном порядке.

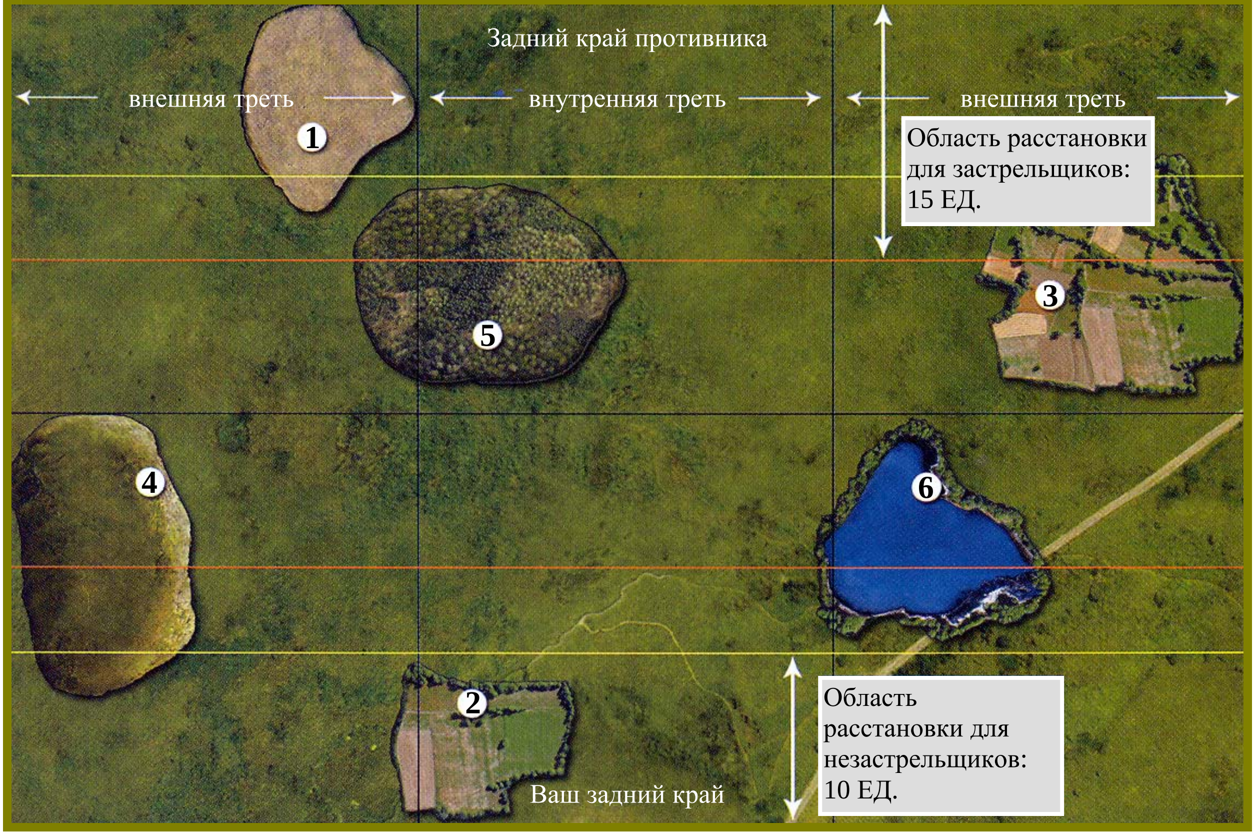
Все боевые группы, кроме тех, что отправлены в засаду или для обхода с фланга, расставляются в последовательности, обозначенной в походном порядке. Количество боевых групп, которые будут выставлены в каждой партии, определяется заранее, как указано выше. Боевые группы, отправленные в засаду или для обхода с фланга, опускаются, и вместо них расставляются следующие боевые группы в походном порядке. Таким образом, должны быть развернуты все партии с корректным количеством боевых групп, пока все видимые на столе боевые группы не будут выставлены. В результате не должно оставаться никаких боевых групп для размещения после развертывания последней партии.

Иные, чем сидящие в засаде застрельщики могут быть выставлены в любом месте на расстоянии до 15 ЕД впереди от своего заднего края стола, а другие боевые группы в любом месте на расстоянии до 10 ЕД от своего заднего края, либо где-нибудь полностью позади своих полевых укреплений (если таковые имеются). Исключения: никакие войска не могут быть выставлены в непроходимой местности или реке. Тяжелая артиллерия не может быть развернута в труднопроходимой местности. Прочие войска не могут быть развернуты в местности, в которой они неспособны двигаться.

Последовательность расстановки следующая:

- Игрок **без** предбоевой инициативы расставляет свою первую партию боевых групп.
- Затем игрок с инициативой расставляет свою первую партию боевых групп.
- Игроки продолжают поочередно выставлять свои вторые, третьи и четвертые партии.

РАЗМЕЩЕНИЕ МЕСТНОСТИ И ОБЛАСТЬ РАССТАНОВКИ


Задний край противника
внешняя треть
внутренняя треть
внешняя треть
Область расстановки для застрельщиков: 15 ЕД.
1
2
3
4
5
6
Область расстановки для незастрельщиков: 10 ЕД.
Ваш задний край

Типы войск всех боевых групп должны быть полностью объяснены Вашему противнику, по мере выставления их на стол.

РАССТАНОВКА СПЕШЕННЫХ ВЕРХОВЫХ ВОЙСК

Боевым группам всадников разрешается спешиваться, только если выполняется какое-либо из следующих условий:

- В армлисте из наших дополнительных книг с армейскими листами указано, что им позволено спешиваться.
- Противник разместил полевые укрепления (не переносную защиту).
- Противник выставил боевые повозки.

Боевая группа верховых войск может спешиваться только в следующие моменты:

- При первоначальной расстановке на столе.
- Сразу же после расстановки обеими сторонами все не сидящие в засаде боевые группы, находящиеся на столе. Игрок без инициативы делает это первым.
- Когда раскрыта засада. (Но только если на маркере засады они были отмечены как спешенные).

Если иное не определено в наших дополнительных книгах с армейскими листами, каждая подставка спешивается как наиболее близкая эквивалентная пехота:

- Типы спешиваемых войск перечислены в таблице ниже.
- Спешиваемые колесничие считаются защищенными. Прочие спешиваемые войска имеют тот же самый класс доспехов, какой они имели будучи верхом.
- Спешенные войска сохраняют те же самые способности, какие они имели будучи верхом (за исключением того, что с лансерами обращаются как с наступательными копейщиками). У конных лучников при спешивании дистанция стрельбы становится как у пехоты.

РАССТАНОВКА КОМАНДУЮЩИХ

Командующие, кроме тех, что отправлены в засаду или для обхода с фланга, выставляются после расстановки всех видимых на толе боевых групп обеих армий. Игрок без инициативы расставляет своих командующих первым. Командующие могут быть размещены в любом месте на расстоянии до 15 ЕД впереди от своего заднего края стола.

ТИП ВОЙСК	СОКР	ОПИСАНИЕ
Рыцари	Рц	Спешиваются в тяжелую пехоту
Катафракты	Кт	Спешиваются в тяжелую пехоту
Конница	Кн	Спешиваются в среднюю пехоту
Легкая конница	ЛК	Спешиваются в легкую пехоту
Верблюды	Вр	Спешиваются в среднюю пехоту
Тяжелые колесницы	ТКл	Спешиваются в защищенную среднюю пехоту
Легкие колесницы	ЛКл	Спешиваются в защищенную среднюю пехоту
Серпоносные колесницы	СКл	Не могут спешиваться
Слоны	Сл	Не могут спешиваться

Китайский Император в боевой колеснице осматривает свои войска

ПРИЛОЖЕНИЕ 5: СОСТАВЛЕНИЕ АРМИИ И СИСТЕМА ОЧКОВ

В реконструкциях исторических битв или играх кампаний армии определяются по отчетам о реальных сражениях или по сценарию кампании. Однако в одиночных сражениях должна быть предусмотрена равная возможность победить для любого игрока, для чего весьма полезно использовать систему очков. Чтобы достичь баланса, более эффективные войска стоят большее количество очков. Рекомендуемая общая стоимость армии для одиночной игры продолжительностью порядка 2 – 4 часов составляет от 600 до 800 очков. Мы предлагаем 800 очков для турнирных игр с 15мм фигурами и 650 очков для 25/28мм.

Каждая подставка имеет базовую стоимость, определенную типом, доспехами и качеством. Кроме того, ее стоимость увеличивается, если это обученные войска (кроме легкой пехоты или легкой конницы). Это отражено в левой части таблицы. С правой стороны указывается дополнительное увеличение стоимости за боевые способности.

Чтобы вычислить стоимость Ваших боевых групп, возьмите базовую стоимость из таблицы, добавьте дополнительную стоимость за обученность и боевые способности, затем умножьте получившуюся стоимость на количество подставок в боевой группе. Есть более простой способ – просто возьмите стоимость подставок из наших дополнительных книг с армейскими листами.

Стоимость переносной защиты и полевых укреплений берется из расчета за ширину подставки. См. в разделе ***Специальные Свойства*** ограничения для подставок, использующих переносную защиту.

ОЧКИ СТОИМОСТИ	БАЗОВАЯ СТОИМОСТЬ				
Командующие (-10 очков, если союзные)	80 (ВК)	50 (ПК)	35 (ОК)		**Дополнительно если Обученные (кроме ЛП или ЛК)**
Качество	**Элитные (Elite)**	**Превосходные (Superior)**	**Средние (Average)**	**Плохие (Poor)**	
Пешие БГ					
В Тяжелых Доспехах	15	12	9		2
В Доспехах	13	10	7	5	1
Защищенные	9	7	5	3	1
Незащищенные	6	5	4	2	1
Тяжелая Артиллерия			20		-
Легкая Артиллерия			15		2
Боевые повозки			14	8	нет
Боевые повозки с легкой артиллерией			20	14	нет
Верховые БГ					
Рыцари – в Тяжелых Доспехах	24	20	15		3
Рыцари – в Доспехах	20	17	13		2
Катафракты	18	15	11	8	2
ЛК, Кн или Вр – в Доспехах	16	13	9	6	1
ЛК, Кн или Вр – Защищенные	11	9	6	4	1
ЛК, Кн или Вр – Незащищенные	9	7	5	3	1
Тяжелые Колесницы	24	17	13		2
Легкие Колесницы	17	14	10		1
Серпоносные Колесницы	-	-	15		нет
Слоны			25		нет
Специальные					
Укрепленный Лагерь				24	нет

СТОИМОСТЬ БОЕВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ	
Пехота (Умножьте стоимость на 3 для боевых повозок)	
Мечники	1
Умелые Мечники	2
Наступательные Копейщики	2
Оборонительные Копейщики	1
Ударная пехота	1
Тяжелое Оружие	2
Длинный Лук	2
Лук, Лук* или Арбалет	1
Все прочее оружие	0
Всадники	
Мечники	2
Лансеры	1
Легкое Копье	1
Лук	3
Лук* или Арбалет	2
Дротики или Огнестрельное Оружие	1
Верблюды	+2
Защита – за фронт подставки	
Переносная Защита	3
Полевые Укрепления	3

Стоимость командующего уменьшается на 10 очков, если это командующий союзного контингента.

Лагеря обязательны, но они не стоят никаких очков, если неукрепленные. Лагеря не являются боевыми группами.

При выборе армии игрокам рекомендуется обращаться к одной или нескольким книгам с армейскими листами, изданным в дополнение к этим правилам. На следующей странице для примера приведено несколько строк из армейского листа.

Армлист полностью описывает доступные армии подставки, с указанием их типа, доспехов, качества, обученности и боевых способностей. Список также отражает, сколько подставок позволено включать в каждую боевую группу, и сколько подставок должно быть в армии в целом.

КОМАНДУЮЩИЕ

В каждой армии должен быть главнокомандующий и от 1 до 3 подчиненных или союзных командующих. Союзные командующие доступны, только если определены армейскими листами, или из этого же, или же, что более типично, из других листов. Союзный командующий может влиять только на боевые группы из своего контингента, и только он может оказывать влияние на них.

<table>
<tr><th colspan="11">ПОЗДНИЕ КАРФАГЕНЯНЕ</th></tr>
<tr><td colspan="11">Тип Территории: Сельскохозяйственная, Освоенная</td></tr>
<tr><td>Главнокомандующий</td><td colspan="6">Вдохновенный Командующий/Полевой Командующий/Отрядный Командующий</td><td>80/50/35</td><td colspan="3">1</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Подчиненные командующие</td><td colspan="6">Полевой Командующий</td><td>50</td><td colspan="3">0–2</td></tr>
<tr><td colspan="6">Войсковой Командующий</td><td>35</td><td colspan="3">0–3</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Название войск</td><td colspan="4">Тип Войск</td><td colspan="2">Способности</td><td rowspan="2">Очков за подставку</td><td rowspan="2">Подставок в БГ</td><td rowspan="2" colspan="2">Всего подставок</td></tr>
<tr><td>Тип</td><td>Доспехи</td><td>Качество</td><td>Обученность</td><td>Стрельба</td><td>Ближний Бой</td></tr>
<tr><td colspan="11">Основные Войска</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Галльская или Испанская конница</td><td>Конница</td><td>В Доспехах</td><td>Превосходные</td><td>Необученные</td><td>–</td><td>Легкое Копье, Мечники</td><td>16</td><td>4</td><td>0-4</td><td rowspan="2">4-12</td></tr>
<tr><td>Конница</td><td>Защищенные</td><td>Превосходные</td><td>Необученные</td><td>–</td><td>Легкое Копье, Мечники</td><td>12</td><td>4–6</td><td>0-12</td></tr>
<tr><td>Нумидийская или Испанская легкая конница</td><td>Легкая Конница</td><td>Незащищенные</td><td>Средние</td><td>Необученные</td><td>Дротики</td><td>Легкое Копье</td><td>7</td><td>4–6</td><td colspan="2">6-12</td></tr>
</table>

ПРИМЕР

Базовая стоимость Нумидийской или Испанской легкой конницы из последней строки – 5 очков. Дополнительно 1 очко за способность «дротики» и 1 за способность «легкое копье», что в итоге дает 7 очков за подставку. Они могут образовывать боевую группу из 4 или 6 подставок стоимостью 28 или 42 очка соответственно. Можно выбрать любую комбинацию боевых групп из 4 и 6 подставок, но армия в целом должна включать от 6 до 12 подставок Нумидийской или Испанской легкой конницы.

СОСТАВЛЕНИЕ БОЕВЫХ ГРУПП

Все войска организованы в боевые группы. Боевые группы должны быть составлены с учетом следующих ограничений:

- При использовании наших дополнительных книг с армейскими листами, количество подставок в боевой группе должно соответствовать диапазону, указанному в армлисте.
- Каждая боевая группа должна изначально включать четное количество подставок. Единственное исключение из этого правила – это боевые группы, которые в армейском листе определены как состоящие на 2/3 из одного типа войск и на 1/3 из другого. Они могут включать 9 подставок, если такое количество находится в пределах диапазона размера боевой группы, обозначенного в армлисте.
- При использовании наших армейских листов, боевая группа может включать войска только из одной строки листа, если армлист не определяет смешанное формирование с указанием пропорций входящих в состав боевой группы войск из двух строк. Например, 2/3 копейщики и 1/3 лучники.
- Все войска в боевой группе должны иметь одинаковое качество и обученность. Если в армлисте качество или обученность даны на выбор, боевые группы могут отличаться друг от друга. Но в пределах одной боевой группы разнообразие не разрешено.
- Если иное специально не оговорено в армейском листе, все войска в боевой группе должны иметь одинаковый класс доспехов. Если в армлисте класс доспехов дан на выбор, боевые группы могут отличаться друг от друга. Но в пределах одной боевой группы разнообразие не разрешено.
- Боевые группы слонов и артиллерии могут состоять только из 2 подставок.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6: ВЫБОР, ПОКРАС И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАШЕЙ АРМИИ

Какую Вам выбрать армию? Лучший ответ: выберите себе такую армию, которая Вам будет интересна, так Вам будет легче изучить ее и покрасить. Полные наборы армейских листов содержатся в дополнительных книгах, сопровождающих *Поле Славы*, и содержащие более 250 различных армий. Все они имеют свои сильные и слабые стороны, поэтому то, что Вы выберите, в значительной мере является вопросом личного предпочтения.

Если Вы предпочитаете сражаться против исторических противников, Вы обнаружите, что армии в наших дополнительных книгах с армейскими листами разработаны так, чтобы битвы были относительно сбалансированными, давая разумный шанс на победу для большинства армий. Если Ваши друзья предпочитают сражаться только в рамках определенных исторических и географических периодов, Вам можно посоветовать выбрать армию из числа тех, что сражались против каких-либо доступных Вам противников. В большинстве периодов у Вас все еще будет иметься достаточно широкий выбор для этого.

Если Вы намереваетесь сражаться с неисторическими противниками на соревнованиях, будьте осторожны, и помните, что в анахроничных битвах некоторые армии могут иметь Ахиллесову пяту, которая может сделать такую ставку опасной. Только набравшись опыта путем проб и ошибок, Вы станете способным определить это.

ПОДСКАЗКА!

Остерегайтесь создания армии, в которой доминирует один тип войск. Это может привести к одному безвариантному плану сражения, который противник легко сможет раскрыть и поэтому противостоять.

Рыцари готовятся к битве

Самое важное – выбрать армию, которая Вам интересна и соответствует предпочитаемому Вами стилю игры. В *Поле Славы* у Вас есть практически безграничный выбор. Если Вам нравится максимально контролировать ситуацию, Вы должны выбрать хорошо обученные войска. Если Вам нравится сокрушать противника рьяной свирепостью и численным превосходством, не уделяя особого внимания сложным маневрам, Вы можете попробовать собрать армию из необученных ударный войск. Если Вас забавляет возможность кружить вокруг неприятеля и обстреливать его до полного разгрома, Вы можете испытать высокомобильную армию конных лучников. Представьте себе возможность опробовать даже более экзотические армии, содержащие слонов, верблюдов, серпоносные колесницы, метателей бомб с нафтой или боевые повозки. Выбор за Вами.

Другой важный фактор, который следует учитывать при выборе с чего начать – возможность использования некоторых войск в разных армиях. Например, легкая пехота и другие вспомогательные войска часто были вооружены и экипированы схожим образом, и поэтому их можно использовать в широком спектре армий, особенно, если они из одного региона. Другой удачный пример – Гоплиты, они могут быть использованы во многих Классических армиях.

Сочетание этих видов типов войск даст Вам большую гибкость при создании Вашей коллекции и позволит без особых проблем опробовать новые армии, прежде чем Вы решитесь купить их. Однако будьте осторожны, чтобы не переусердствовать, как это легко может продемонстрировать заглядывающийся на Римлян.

На первый взгляд, Римские армии менялись не существенно, но на самом деле их внешний вид и экипировка претерпевали серьезные изменения с течением времени, так что Вам с самого начала нужно решить, армию какого период Вы хотите собирать, хотя даже здесь возможна некоторая гибкость. Например, легионеры Позднего Рима могут использоваться не вызывая удивления в Римских армиях периода Домината или Федератного периода, либо в Ранневизантийской армии.

Последние Римские легионы

Карфагенская Конница

Даже в более поздних периодах все еще имеется возможность для «морфинизма» – Рыцари и особенно значительная часть пехоты из Западноевропейских армий приблизительно одного периода особенно хорошо могут быть взаимозаменяемы подобным образом. К вышесказанному можно добавить, что некоторое изучение данного вопроса может принести большую пользу.

Обратная сторона взаимозаменяемости – ни что так красиво не смотрится на игровом столе, как точно отображенная и покрашенная армия. Вы, несомненно, выделитесь со своей армией, если все фигуры будут правильными, и Вы изучите изображенния на щитах, знаменах и имена командующих. Присутствие в армии кого-нибудь из великих военачальников истории, таких как Александр Великий, Ганнибал, Алексий Комнин или Влад Импалер (Дракула), разумеется, повысит настроение игроков. Это также может спасти Вас от бесконечных алхимических попыток создать непобедимую армию, манипулируя армейскими листами, вместо того чтобы совершенствовать свои тактические навыки.

Перед покупкой, подумайте о слабостях армии, которые могут проявиться в неудачной местности или о других недостатках перед вероятными противниками. Армия чисто из конных войск может выглядеть хорошей на бумаге и будет эффективна на открытом столе, но ей будет тяжело сражаться в труднопроходимой местности. Некоторые армии однобоки, другие более сбалансированы, у вас практически безграничная возможность выбора.

В конечном счете, определившись с армией, которую вы выведите в поле, подумайте о ее сильных и слабых сторонах, и попробуйте разработать план сражения, который бы максимизировал вашу силу. Большинство армий имеет набор основных войск, которые будут в значительной степени определять тактику на поле боя и боевую доктрину. Структурируйте армию таким способом, чтобы боевые группы поддерживали одна другую. Попытайтесь представить, как армия будет выглядеть, будучи развернутой. Если Ваш план состоит в том, чтобы кружить как рой, не включайте все войска в большие неманевренные боевые группы, но если Вы полагаетесь на тяжелый фронтальный удар, размер и упругость больших боевых групп могла бы пригодиться.

Наконец, удостоверитесь, что у Вас есть достаточно командующих необходимого типа для удовлетворения вашего стиля игры. Помните, что командующие могут использоваться как для управления войсками, так и для того, чтобы возглавить победоносную атаку. И снова выбор за Вами!

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

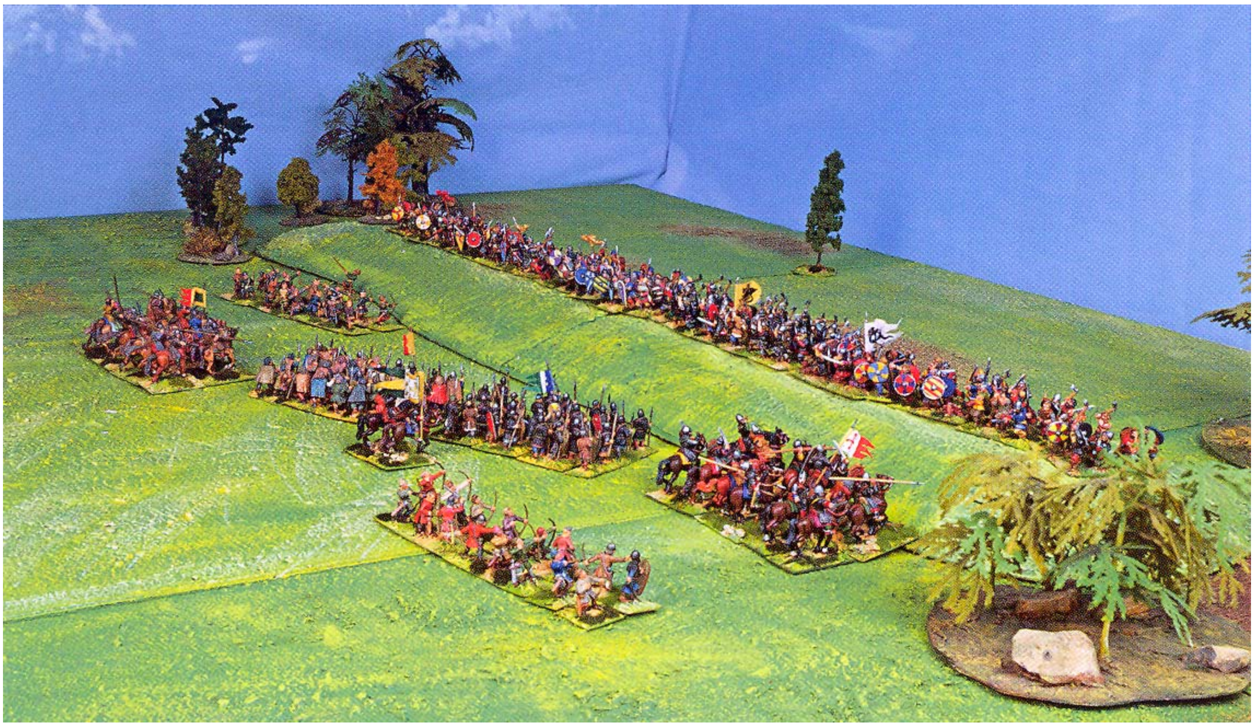
Наиболее важный урок, который должен освоить новичок – это то, что у него должен быть план. Почти любой план лучше, чем вообще отсутствие плана. Однако хороший план является первым шагом к победе. Он должен принимать во внимание расположение поля боя, относительные сильные и слабые стороны противостоящих войск и вероятные действия противника. Если Вы произведете неверную оценку, то потом будет трудно изменить план или перегруппироваться, так что по возможности лучше все сделать правильно с первого раза.

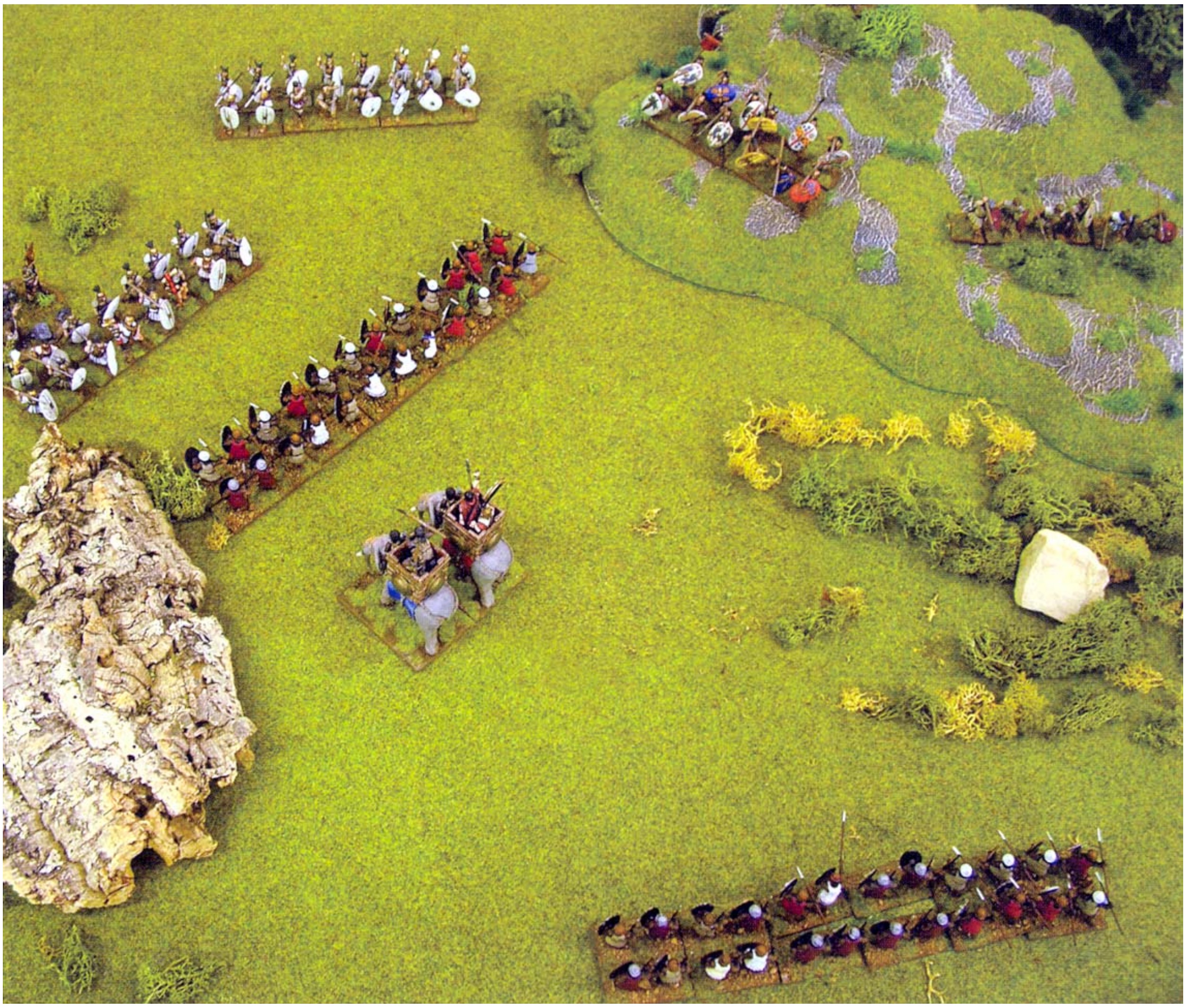
Спросите себя, чем Ваша армия отличается от армии противника. У кого лучше пехота ближнего боя? Если у Вас, то план должен строиться вокруг нее, но если у врага, Вам нужно будет избежать или отсрочить вступление с ней в контакт. Чья пехота лучше действует в грубой или труднопроходимой местности? Если Ваша, то можете использовать местность для защиты своих флангов и обходных маневров. Однако если у противника, то Вы должны планировать избегать такой местности. У кого лучше конница? Если У Вас, то Вы можете совершить обходные маневры с флангов. А если у врага, либо его армия имеет весомое численно превосходство, то Вы сами должны принять меры против обходов с фланга.

У противника есть какие-либо войска, способные создать Вам проблемы, имеется ли у Вас достаточно застрельщиков, чтобы задержать их наступление? Есть ли у неприятеля ударные войска? Вы можете сломать или нарушить их строй перед решающим столкновением? Прикрывая свои собственные ударные войска от противника, Вы сможете убедиться, что он попробует сделать то же самое от Вас.

Не всегда есть необходимость атаковать немедленно, и если Вы занимаете оборонительную позицию, не надейтесь, что противник атакует Вас именно там, где Вы этого хотите. Нечасто противник в угоду Вам совершит самоубийственную атаку на неприступные позиции. Если Вы держите крепкую оборону, умный

Саксы держат оборону Перевала Сенлак в битве при Гастингсе





Карфагенские слоны поддерживают линию фронта

противник сосредоточит свою основную атаку на самом слабом месте Вашей обороны, демонстрируя силу напротив остальной части Вашей боевой линии, чтобы держать ее связанной. Он может сконцентрировать стрельбу на одной части боевой линии, пока ее сплоченность не понизиться, а затем атакует Ваши деморализованные войска. Оборона, сопровождаемая заранее спланированным контрнаступлением, может оказаться более эффективна.

Часто бывает эффективно атаковать на одном фланге, обороняясь или выставив застрельщиков на другом. Очевидно, что атакующее крыло должно содержать тяжелые войска, а отведенное назад крыло должно содержать застрельщиков, или находиться в безопасном оборонительном положении. Если ваше отведенное назад крыло выглядит так, как будто оно находится в опасности, не соблазняйтесь усиливать его за счет войск из атакующего крыла. Если же это сделать, то, скорее всего, в результате Вы лишь ослабите свою главную атаку. Если Вы участвуете в большей игре с несколькими игроками с каждой стороны, удостоверитесь, что управление отведенного назад крыла поручено склонному к оборонительным действиям игроку. Некоторые игроки не могут избежать соблазна атаковать в какой бы то ни было ситуации, что часто приводит к плачевным последствиям. Точно так же избегайте доверять командование вашим атакующим крылом игроку-перестраховщику.

Вы должны пытаться придерживаться плана, а расстановка должна быть по возможности простой, с большинством войск развернутых в боевые линии под контролем командующих. Это позволит Вам в начальной части игры совершать вторые движения и предотвратит большинство войск от охвата или атаки во фланг. Вы должны избегать оставлять промежутки в линии, если у Вас нет поддерживающих боевых групп для защиты флангов.

Если Вы планируете провести на столе широкий фланговый маневр, он должен возглавляться командующим. Или Вы можете попробовать совершить обход с флангов за столом, поскольку он может быть очень эффективным. Опасность заключается в том, что он может прибыть слишком поздно или вообще не прийти. Засады также могут быть эффективны, но не соблазняйтесь устраивать засады в каждом элементе местности только потому, что это позволено. Такие хитрости должны быть частью Вашего полного плана.

Войска, сдерживаемые позади передней линии, могут оказывать поддержку с тыла войскам передней линии и могут действовать как резервы для заполнения дыр или развития наступления на противника. Византийцы предполагают держать 2/3 своих войск на передней линии и 1/3 во второй линии. Центральный резерв из мобильных войск хорошего качества может использоваться для достижения критического преимущества в решающей точке, если используется в правильном месте и в правильное время.

Армия со второй линией в качестве резерва, очевидно, будет иметь меньшую ширину фронта, чем армия, развернутая в меньшую глубину, что создает риск быть охваченным с флангов. Однако можно использовать местность для прикрытия флангов, а в случае неудачи Ваши фланговые резервы должны соответственно занять такие позиции, чтобы противостоять любым вражеском фланговым маневрам. Такая гибкость и способность использовать любые возможности может быть противопоставлена жесткости армии, развернутой со слишком широком фронтом, который не может противостоять вражескому прорыву, и обнаружит, что ему трудно компенсировать недостатки в первоначальном плане.

Римские баллисты готовятся устроить ад, прежде чем катафракты начнут атаку

Одно исключение из вышеупомянутого общего правила может быть сделано для армии, преимущественно состоящие из конных лучников, которые не могут добиваться победы во фронтальном противостоянии, и поэтому должны попытаться окружить врага на одном или с обоих флангов. Они все еще могут извлекать выгоду из сохранения сильного резерва, и даже если в их линии образуются промежутки, врагу будет трудно воспользоваться этим без того, чтобы расстроить свой строй, что в свою очередь может дать возможности конным лучникам сконцентрировать свою стрельбу или напасть на фланги.

Хорошая тактика по задержанию противника заключается в броске вперед застрельщиками (легкой конницей или легкой пехотой), чтобы затруднить его путь и помешать ему совершить второе движение. Затем они могут медленно отходить назад перед вражеским фронтом, уклоняясь, будучи атакованными. Однако помните, что легкая пехота уязвима для конных войск на открытой местности и не сможет уклониться достаточно далеко, чтобы уйти от них. Они могут быть лучше приспособлены для задержки противника, если сидят в засаде в местности, готовые в подходящий момент выскочить оттуда.

Атаки во фланг, особенно незастрельщиками, могут быть настолько подавляющими, что Вы должны остерегаться неприятеля, оказавшегося во фланге ваших боевых групп. И наоборот, если Вы сможете зайти противнику во фланг, то битва будет практически выиграна.

Командующий, сражающийся в передней шеренге боевой группы, весьма улучшит шансы в ближнем бою, но есть риск потери командующего. Если взвесить, то выгода обычно перевешивает риск, когда в ином случае бой, по меньшей мере, равен, или если результат боя критичен. Однако вступив в бой, командующий уже не может использоваться для сплочения других войск или влиять на прохождения ими тестов на сплоченность или сложное движение, пока ближний бой не будет закончен. Вы расплачиваетесь за получение своего шанса!

Король Артур и его воины защищают проход

ПОКРАС МИНИАТЮР ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Джозеф А.МакКаллок

> «**Любой** покрас лучше, чем его полное **отсутствие**»
>
> *аксиома варгеймера*

Как профессиональный художник, я мог бы сказать, что покрас миниатюр требует большого таланта и многолетней практики, но на самом деле, такие утверждения не верны. Лишь немного терпения и несколько основных советов, и любой сможет красить миниатюры так, чтобы они хорошо смотрелись. Следующее руководство служит в качестве краткого введения в пять важнейших шагов, которые миниатюра проходит от вынимания ее из упаковки, до готовности встать на игровой стол.

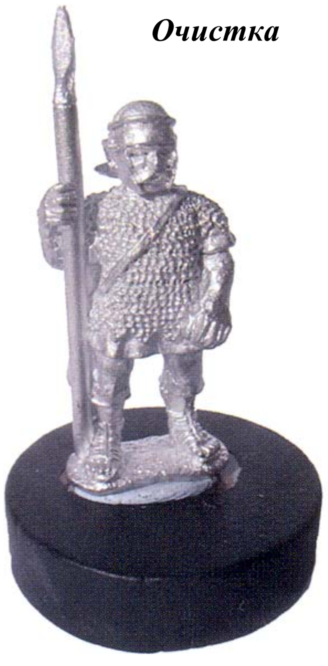
ОЧИСТКА

Прежде чем Вы начинаете красить, тщательно осмотрите миниатюру на предмет наличия «облоя» и «линии формы». Облой – немного избыточных частиц металла, оставшихся после завершения процесса литья. Чаще всего их может легко срезать острым модельным ножом. Линии Формы – выпирающие рубцы, образующиеся из-за того, что две половинки формы не совсем идеально подходят друг к другу. Возьмите небольшой металлический напильник, и слегка сточите их. Далее было бы неплохо помыть миниатюру, удостоверившись, что она полностью просохла перед переходом к грунтованию.

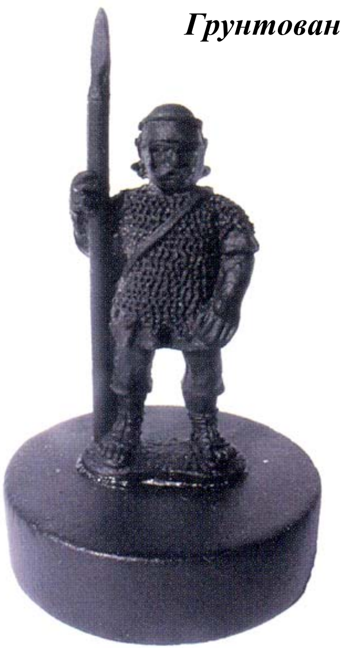
ГРУНТОВАНИЕ

Обычно краска не любит держаться на металле. Если Вы красите фигурку сразу по металлу, вы вскоре увидите, что краска отходит. Поэтому миниатюры нужно сначала загрунтовать. Грунтовка обычно бывает в виде спрея и продается в магазинах для моделистов. Большинство покрасчиков фигур использует черную или белую грунтовку. Новички, скорее всего, захотят использовать черную, поскольку она помогает скрыть ошибки.

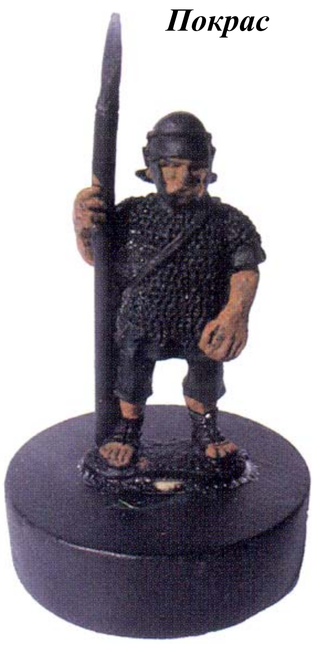
Для грунтования закрепите фигуру на временной подставке двухсторонним скотчем, либо с помощью клея ПВА. Держите баллончик с грунтовкой примерно в футе от миниатюры. Несколькими быстрыми струями нанесите легкое покрытие на миниатюру со всех сторон. Не переусердствуйте, если Вы нанесете



Очистка



Грунтование



Покрас

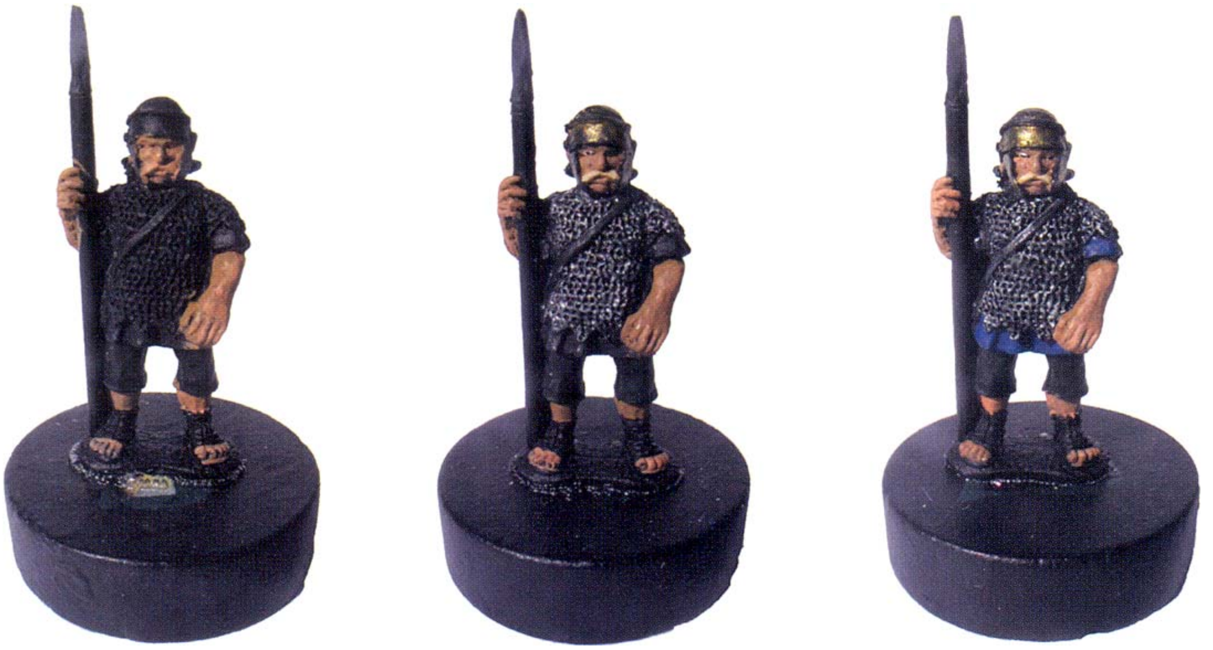
грунтовки слишком много или неравномерно, фигура потеряет деталировку. Вероятно, грунтовка не попадет в некоторые мелкие щели на миниатюре. Это нормально. После того, как грунтовка высохнет, Вы можете подкрасить кистью пропущенные области слегка растворенной водой черной краской.

ПОКРАС

Теперь, когда фигура загрунтована, Вы готовы к покраске. В наши дни практически все используют акриловые краски, поскольку они быстро сохнут и могут быть сняты с помощью воды. *Foundry*, *Games Workshop*, *Vallejo* и *Reaper Miniatures* производят хорошие акриловые краски, предназначенные специально для миниатюр. Некоторые ремесленные краски также хорошо подходят. Кисти можно купить в любом художественном магазине. Только начните с более дешевых. Как только вы определитесь с размерами кисточек, удовлетворяющих вашему стилю покраса, Вы можете вернуться и взять более дорогие.

Покрас миниатюр может быть простым раскрашиванием соответствующим цветом каждого участка фигуры. Однако существуют три простых метода, которые действительно могут добавить выразительность Вашим фигурам. Первый из них называется работа сухой кистью («драйбраш») и особенно полезен для покраса металлических деталей типа доспехов и мечей. Для использования метода сухой кисти, макните кисточку в соответствующий цвет, затем вытрите большую часть краски о бумаги. Когда на бумаге краска перестает оставлять след, легко пройдитесь по области, которую Вы хотите покрасить. Краска будет цепляться только за приподнятые участки миниатюры, давая хороший эффект рельефности. Результаты этой техники лучше всего смотрятся на кольчугах Римских Ауксилариев, но также я использовал ее на шлемах и наконечниках копий.

Вторая техника, которая может помочь оживить Ваши фигуры - высветление. Высветление означает покрас участка в темный базовый цвет, а затем покрывать ее более светлыми оттенками этого же цвета. Эти высветляющие оттенки могут быть созданы путем добавления небольшого количества белой краски к базовому цвету. Суть этой техники – оставлять первоначальный базовый цвет видимым в складках и вокруг выступающих граней, создавая затененные области. Теоретически, Вы можете использовать столько слоев, сколько захотите. Каждый



последующий слой должен быть немного более светлым и покрывать меньшую площадь, чем предыдущий оттенок. Большинство художников в наши дни используют три слоя, завершающий слой, часто называемый «хайлайт», наносится только на самые выступающие грани фигуры. Я использовал два слоя на участках кожи, синей тунике и усах Римского Ауксилария.

Заключительная техника, которая Вам могла бы пригодиться, называется заливкой. Для этого Вы можете купить специальные чернила или использовать слегка разбавленную водой краску. Перед заливкой фигуры, покрасьте выбранную область основным цветом, затем залейте в углубления чернила. Это самый быстрый способ достигнуть рельефности. Это также дает эффект загрязненности. Будьте осторожны, макая кисточку в чернила, если чернил окажется слишком много, они растекутся по всей фигуре. Я использовал заливку на бороде Викинга, опирающегося на топор.

Когда Вы красите свои первые фигуры, не беспокойтесь слишком о том, чтобы не залезать за пределы контуров. Одно из больших преимуществ покраса фигур для игрового стола заключается в том, что деталировка отдельных фигур менее важна чем то, как выглядит отряд в целом.

ПОКРЫТИЕ ЛАКОМ

После того, как Вы закончили покрас фигуры, Вы должны ее пролакировать. Это предотвратит краску от стирания с фигур, когда Вы будете брать их в руки. Лак бывает в виде баллонов, как и грунтовка, и продается в тех же местах. Он бывает двух видов: матовый и глянцевый. Матовый дает более тусклый, реалистичный вид. Глянцевый придает фигурам блеск. Выберите любой на Ваш вкус. Чтобы покрыть фигуры, держите баллончик от них, по крайней мере, в футе, и распыляйте лак нежными струями. Лучше позволить лаку плавно осесть на фигуру, чем распылять его прямо на нее. Внимание, если Вы будете распылять лак на фигуру со слишком близкого расстояния, краска может сдуться с миниатюры.

УСТАНОВКА НА ПОДСТАВКУ

Последний шаг в покрасе Ваших миниатюр – установка их на подставки. Размер необходимой Вам подставки, зависит от игры, в которую Вы будете играть, и типа фигур, которые Вы будете красить (см. в Приложении 1 соответствующие размеры подставок в *Поле Славы*). Разнообразные подставки доступны в продаже, либо их можно сделать самому из фанеры или листового пластика. Приклейте Ваши фигуры на подставку с помощью

Покрытие Лаком

Установка на подставку

суперклея, а затем покрасьте подставку в нейтральный цвет грунта, соответствующий Вашим фигурами, обычно зеленый или коричневый.

Хотя Вы можете оставить подставку как есть, большинство предпочитает оформить ее некоторым декоративным материалом, песком, флоком или их комбинацией. Флок – это название искусственной травы для оформления поверхности, часто используемой в железнодорожном моделизме. Чтобы нанести материал на подставку, ее покрывают тонким слоем клея ПВА, а затем погружают в песок или флок.

Как только подставка высохнет, Ваши фигуры готовы!

ЛИЦА

Самая трудная для покраса часть любой миниатюры – лицо. Однако при покрасе фигуры как части отряда, не стоит слишком беспокоиться о деталях. Покрасьте лицо, как и остальные участки плоти в пару слоев или, возможно, используя легкую заливку. Если Вы уверены в своих силах, можете попробовать нарисовать белый разрез глаз с черной точкой. В противном случае, сделайте только черную точку или даже просто темные углубления глаз. На расстоянии более фута, вряд ли кто-то это разглядит.

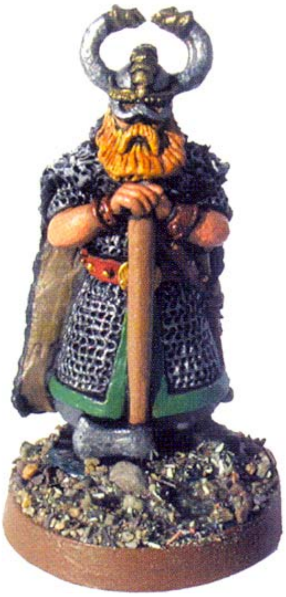
КОНТРАСТ

Хотя исторические миниатюры обычно красятся в цвета, соответствующие исторической униформе, и в качестве хороших примеров служат книги Оспрей, стоит дать совет использовать контраст. Поскольку они маленькие, зачастую бывает трудно различить детали на миниатюрах. Используйте контрастирующие цвета рядом с друг другом, это подчеркивает деталь, и делает фигуру визуально более привлекательной.

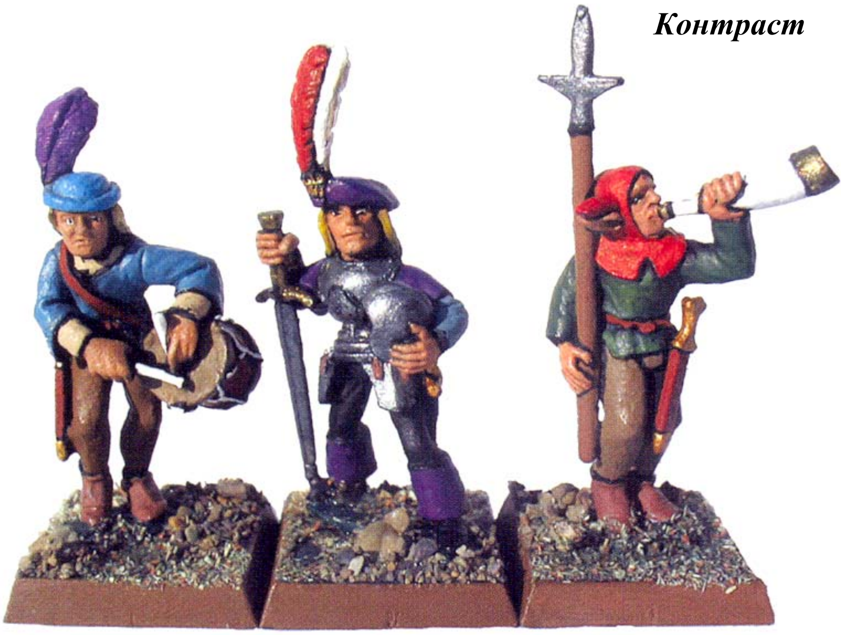
Посмотрите на Средневековую Швейцарскую Командную Группу. На фигуре в центре использован темно-фиолетовый цвет рядом с черным, заставляя два цвета слегка сливаться и затеняя детали. Фигуры с боков демонстрируют преимущество от контраста.

(Все миниатюры получены от Foundry. Джозеф А.МакКаллок занимается покрасом миниатюр около двадцати лет, в том числе последние десять профессионально. Другие его работы Вы можете увидеть на его сайте www.josephamccullough.com)

Заливка



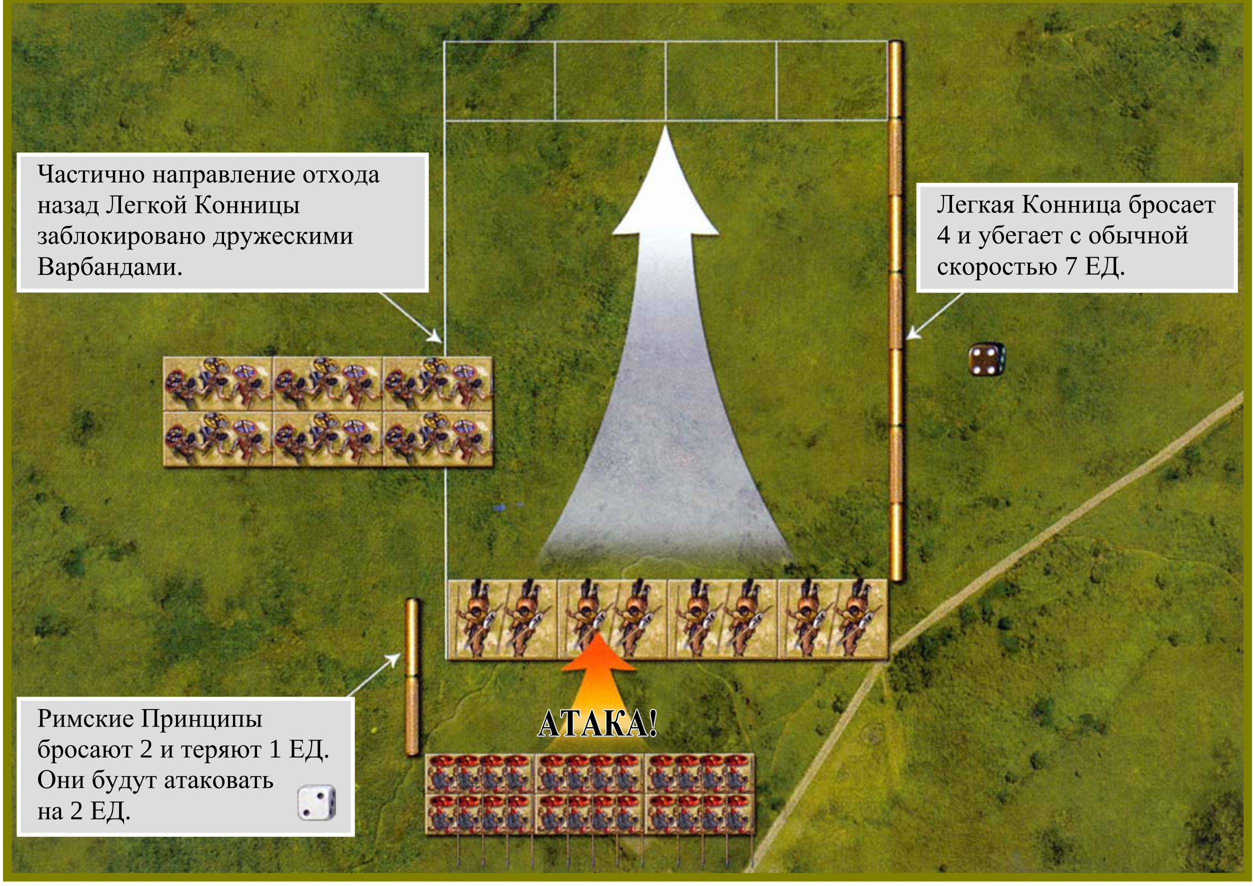
Контраст



ПРИЛОЖЕНИЕ 7: ПРИМЕРЫ НЕОБЫЧНЫХ СИТУАЦИЙ

В правилах уже описано, что делать в тех или иных ситуациях, но для удобства мы приводим здесь схемы и описания для некоторых иногда встречающихся ситуаций, которые очевидно могут показаться сложными. Пояснения и детали, а также выигрышные идеи для организаторов турниров и многую другую информацию Вы можете найти на сайте www.fieldofglory.com.

УКЛОНЕНИЕ СО СМЕЩЕНИЕМ · 1

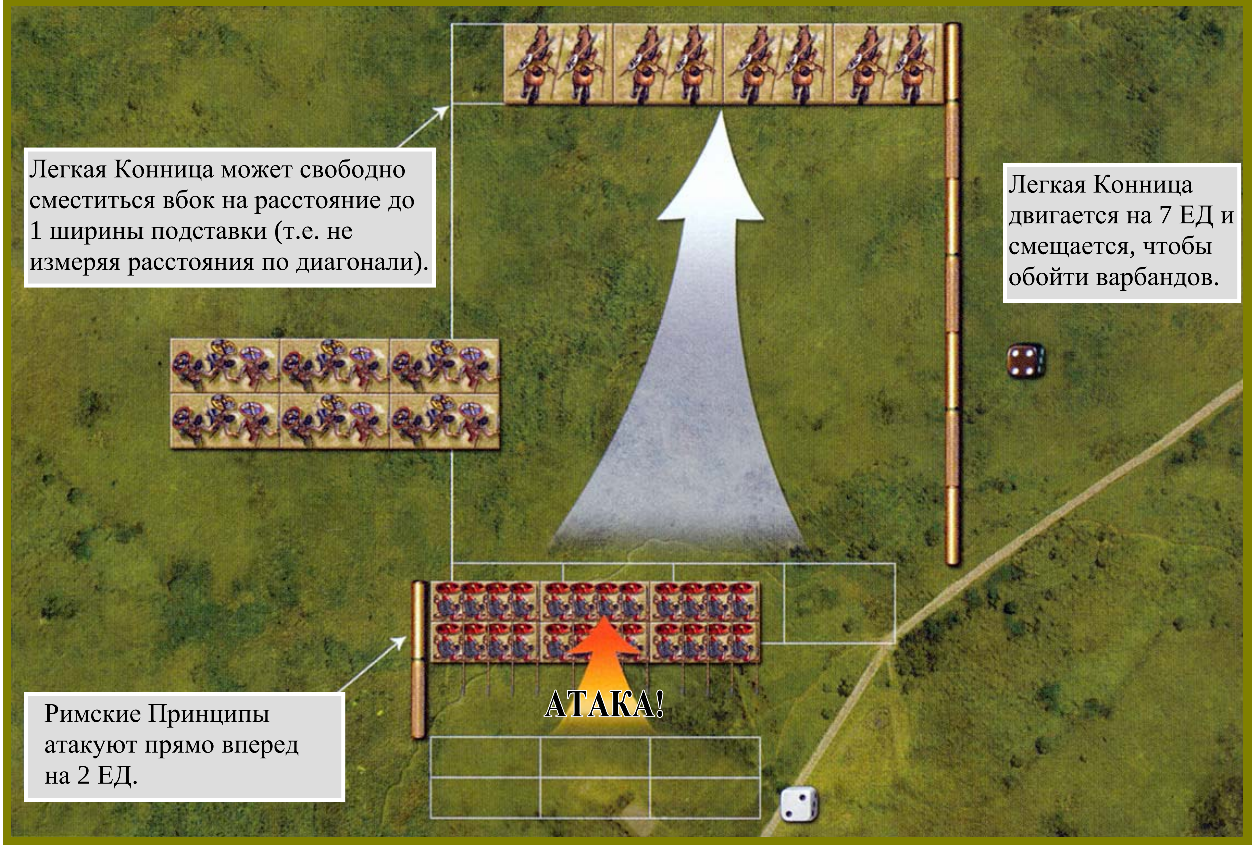


Частично направление отхода назад Легкой Конницы заблокировано дружескими Варбандами.

Легкая Конница бросает 4 и убегает с обычной скоростью 7 ЕД.

Римские Принципы бросают 2 и теряют 1 ЕД. Они будут атаковать на 2 ЕД.

УКЛОНЕНИЕ СО СМЕЩЕНИЕМ · 2

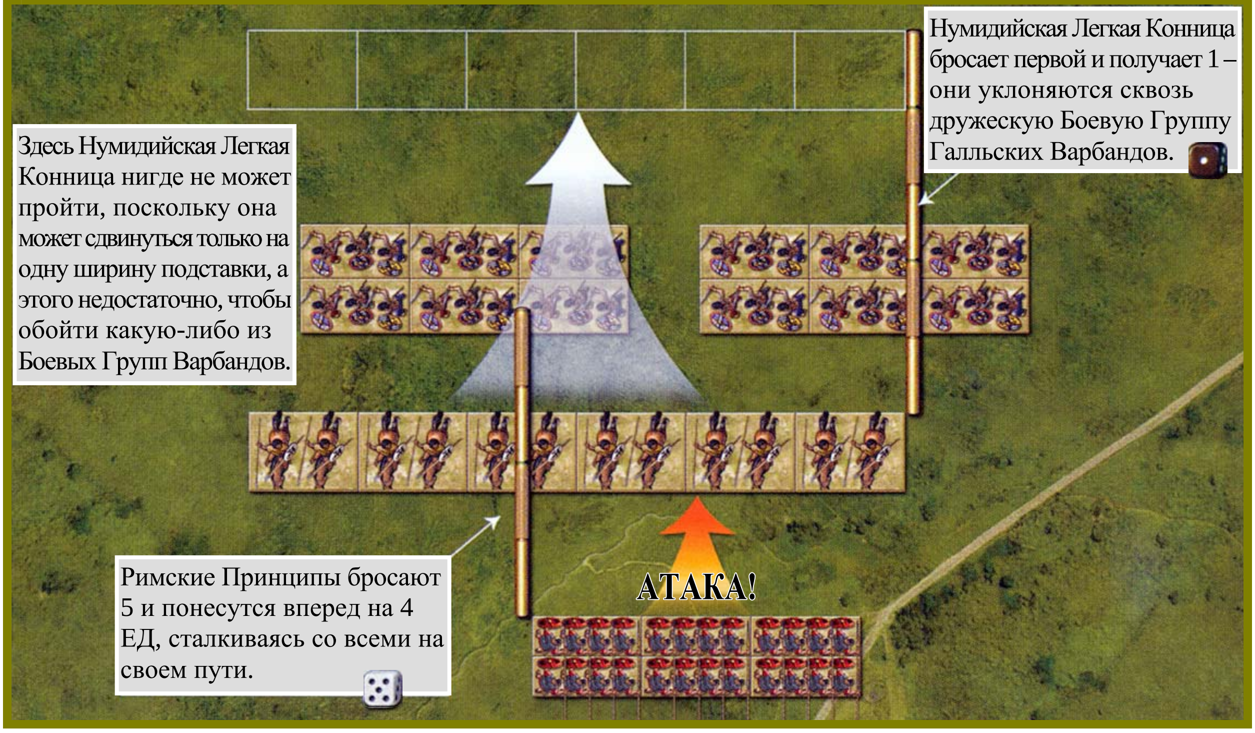


Легкая Конница может свободно сместиться вбок на расстояние до 1 ширины подставки (т.е. не измеряя расстояния по диагонали).

Легкая Конница двигается на 7 ЕД и смещается, чтобы обойти варбандов.

Римские Принципы атакуют прямо вперед на 2 ЕД.

ПРОРЫВАНИЕ ВО ВРЕМЯ УКЛОНЕНИЯ · 1

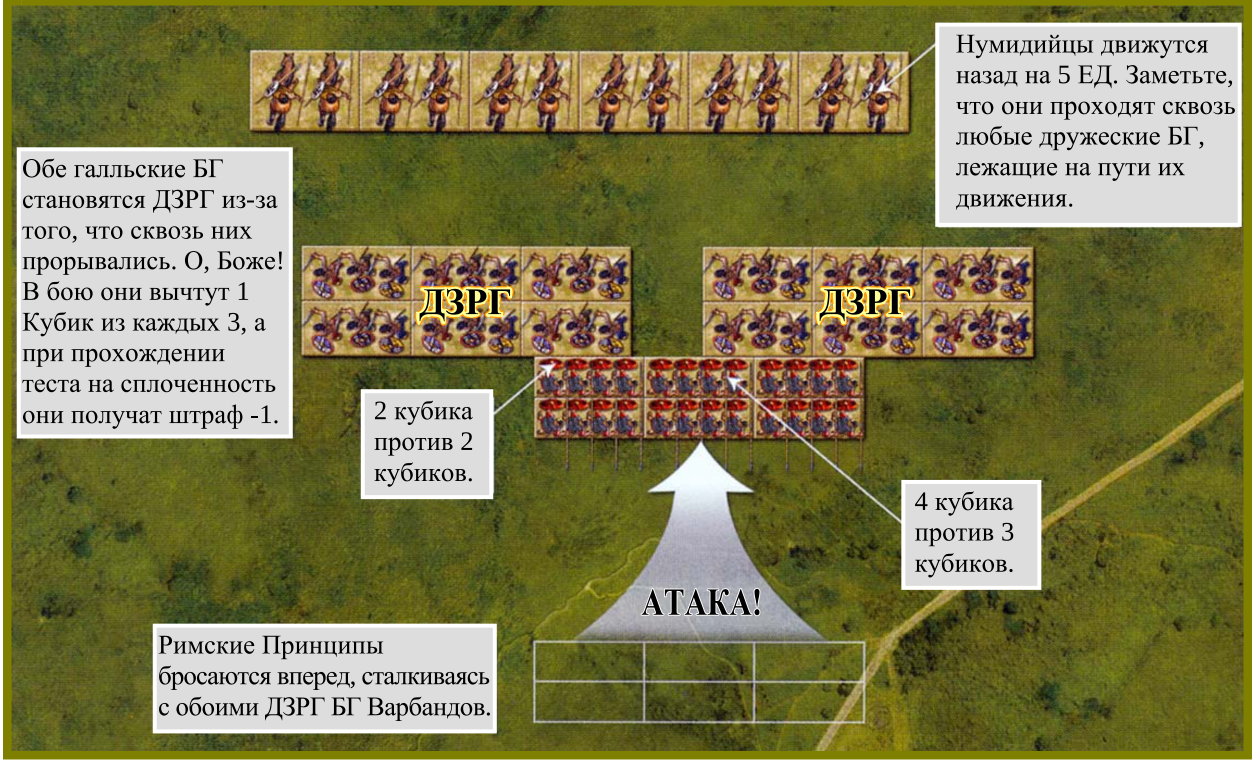


Нумидийская Легкая Конница бросает первой и получает 1 – они уклоняются сквозь дружескую Боевую Группу Галльских Варбандов.

Здесь Нумидийская Легкая Конница нигде не может пройти, поскольку она может сдвинуться только на одну ширину подставки, а этого недостаточно, чтобы обойти какую-либо из Боевых Групп Варбандов.

Римские Принципы бросают 5 и понесутся вперед на 4 ЕД, сталкиваясь со всеми на своем пути.

ПРОРЫВАНИЕ ВО ВРЕМЯ УКЛОНЕНИЯ · 2



Нумидийцы движутся назад на 5 ЕД. Заметьте, что они проходят сквозь любые дружеские БГ, лежащие на пути их движения.

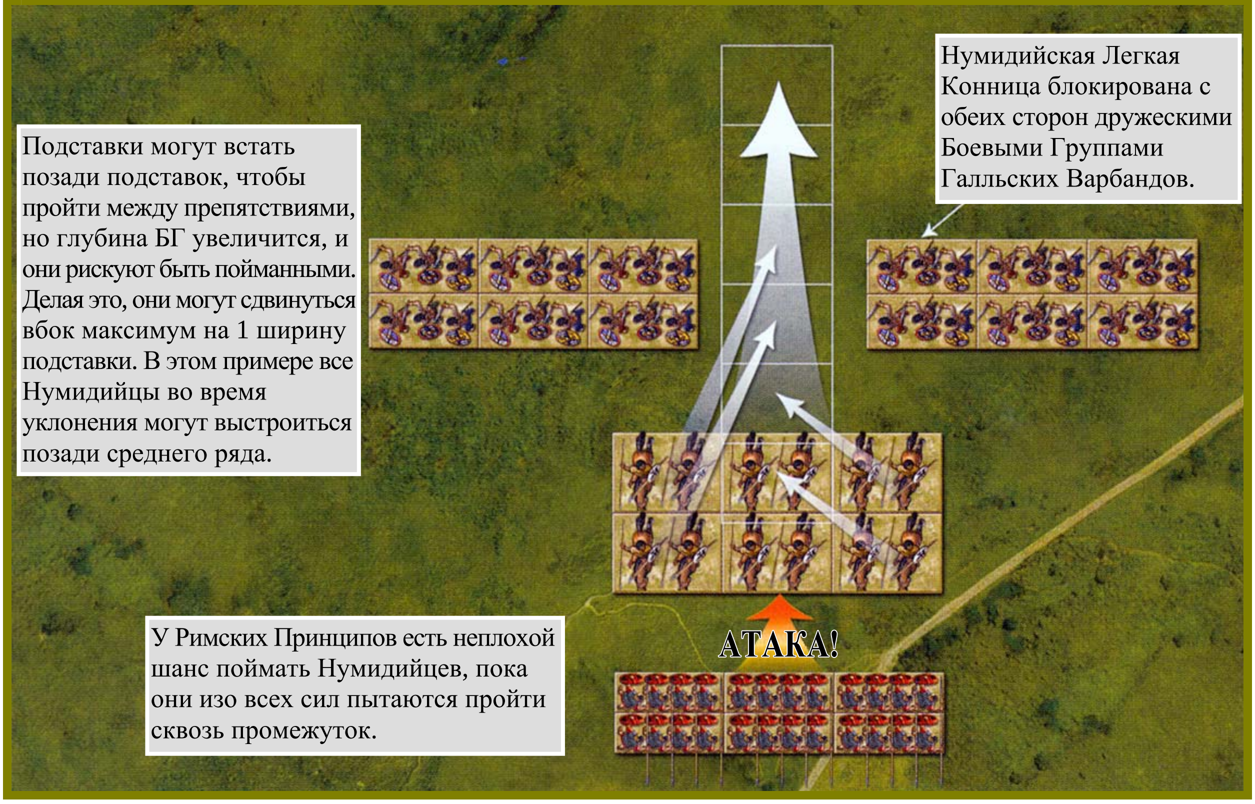
Обе галльские БГ становятся ДЗРГ из-за того, что сквозь них прорывались. О, Боже! В бою они вычтут 1 Кубик из каждых 3, а при прохождении теста на сплоченность они получат штраф -1.

2 кубика против 2 кубиков.

4 кубика против 3 кубиков.

Римские Принципы бросаются вперед, сталкиваясь с обоими ДЗРГ БГ Варбандов.

СУЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ УКЛОНЕНИЯ · 1

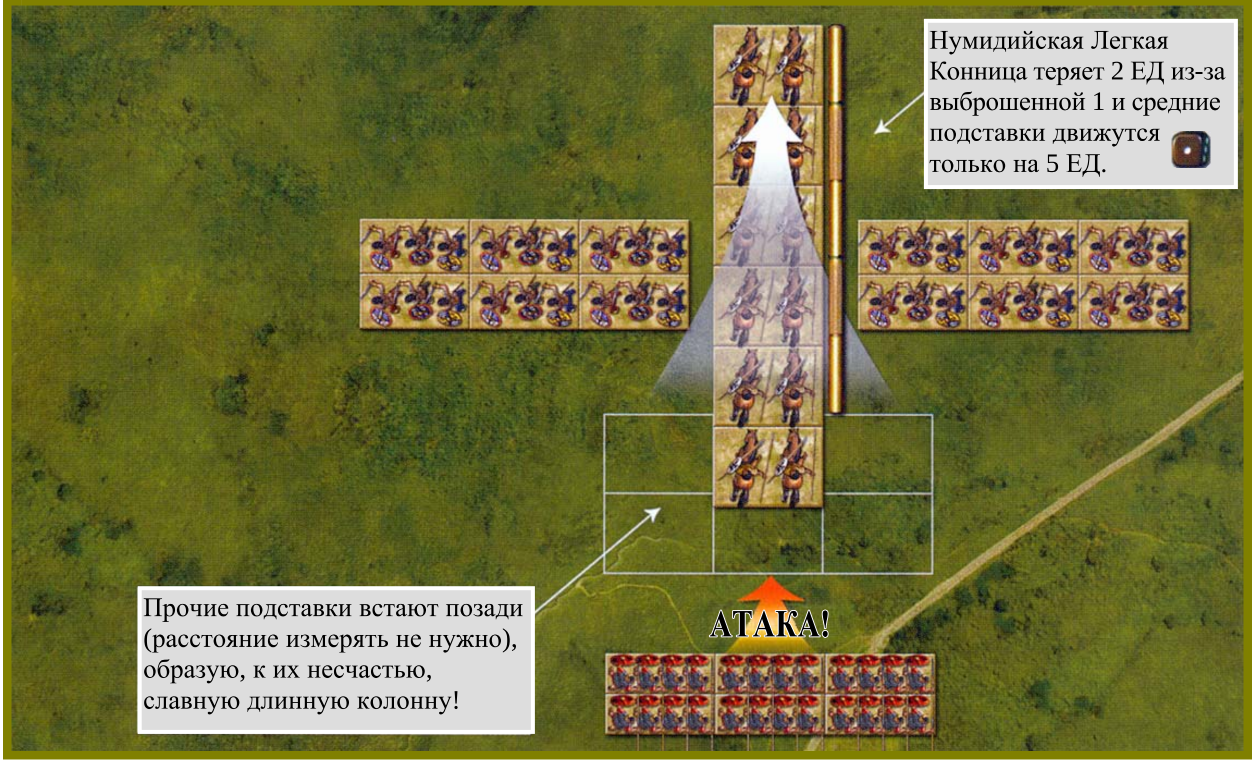


Нумидийская Легкая Конница блокирована с обеих сторон дружескими Боевыми Группами Галльских Варбандов.

Подставки могут встать позади подставок, чтобы пройти между препятствиями, но глубина БГ увеличится, и они рискуют быть пойманными. Делая это, они могут сдвинуться вбок максимум на 1 ширину подставки. В этом примере все Нумидийцы во время уклонения могут выстроиться позади среднего ряда.

У Римских Принципов есть неплохой шанс поймать Нумидийцев, пока они изо всех сил пытаются пройти сквозь промежуток.

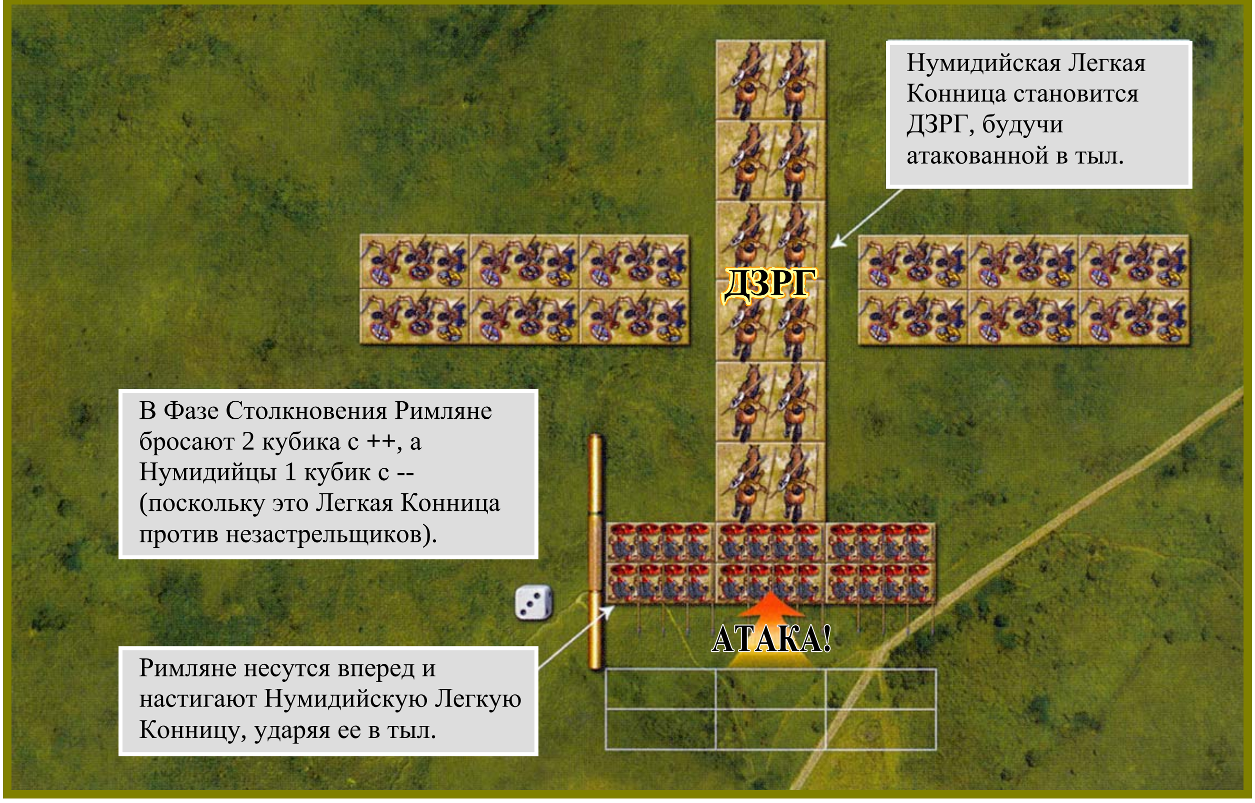
СУЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ УКЛОНЕНИЯ · 2



Нумидийская Легкая Конница теряет 2 ЕД из-за выброшенной 1 и средние подставки движутся только на 5 ЕД.

Прочие подставки встают позади (расстояние измерять не нужно), образую, к их несчастью, славную длинную колонну!

СУЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ УКЛОНЕНИЯ · 3

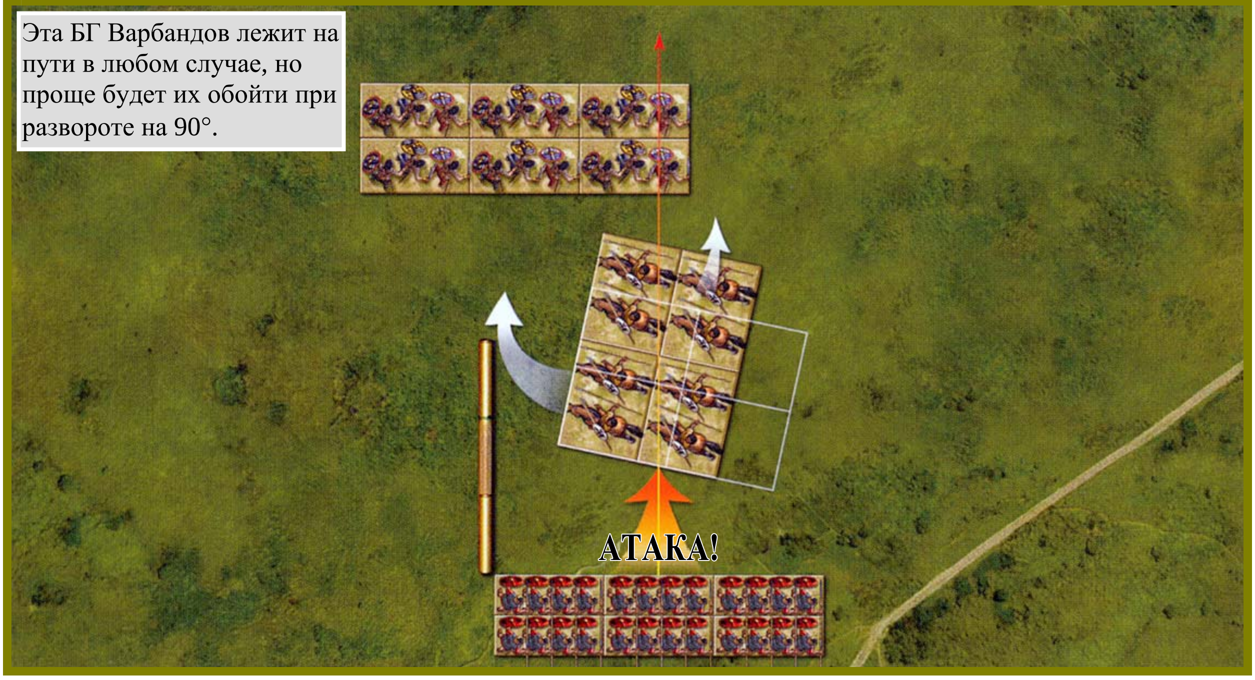


Нумидийская Легкая Конница становится ДЗРГ, будучи атакованной в тыл.

В Фазе Столкновения Римляне бросают 2 кубика с ++, а Нумидийцы 1 кубик с -- (поскольку это Легкая Конница против незастрельщиков).

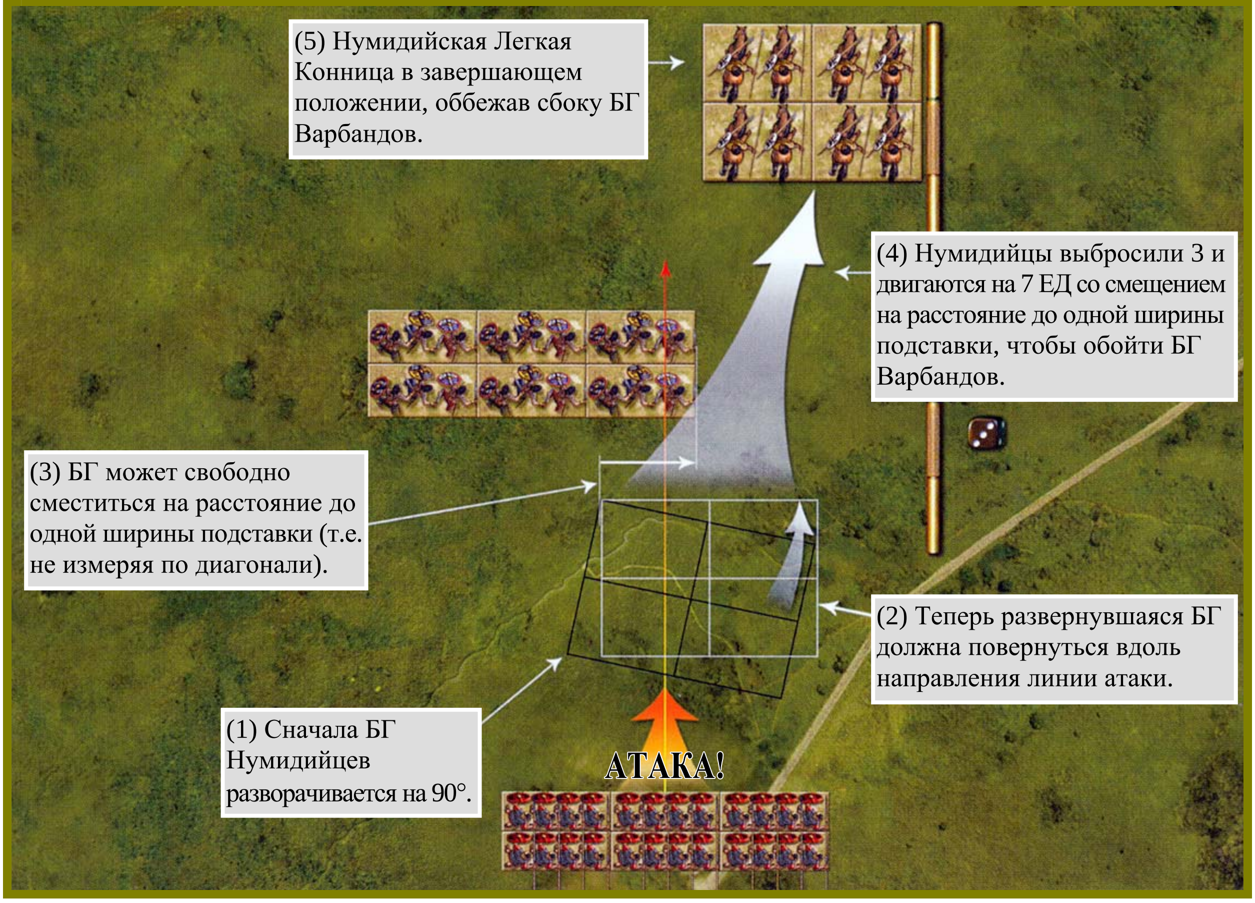
Римляне несутся вперед и настигают Нумидийскую Легкую Конницу, ударяя ее в тыл.

СЛОЖНОЕ УКЛОНЕНИЕ · 1



Эта БГ Варбандов лежит на пути в любом случае, но проще будет их обойти при развороте на 90°.

СЛОЖНОЕ УКЛОНЕНИЕ · 2



(5) Нумидийская Легкая Конница в завершающем положении, оббежав сбоку БГ Варбандов.

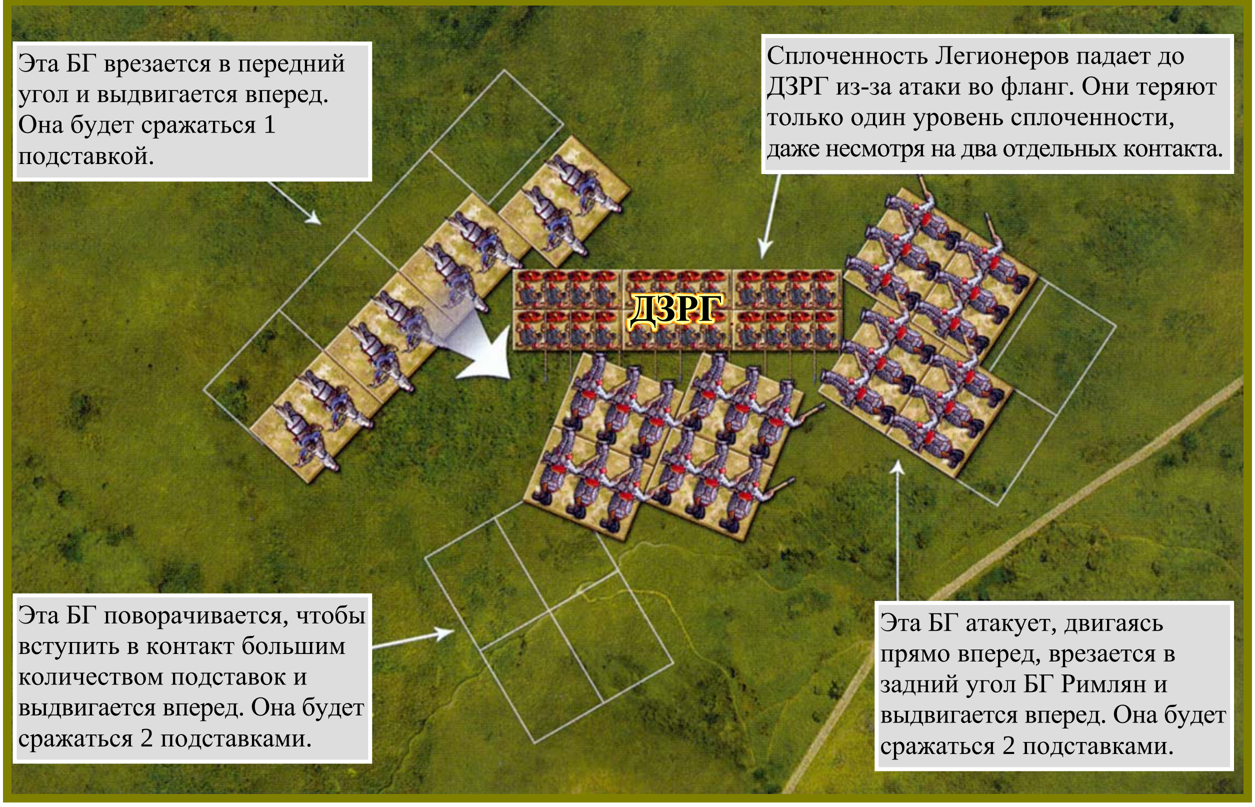
(4) Нумидийцы выбросили 3 и двигаются на 7 ЕД со смещением на расстояние до одной ширины подставки, чтобы обойти БГ Варбандов.

(3) БГ может свободно сместиться на расстояние до одной ширины подставки (т.е. не измеряя по диагонали).

(2) Теперь развернувшаяся БГ должна повернуться вдоль направления линии атаки.

(1) Сначала БГ Нумидийцев разворачивается на 90°.

РАЗВОРОТ АТАКОВАННЫХ ВО ФЛАНГ · 1



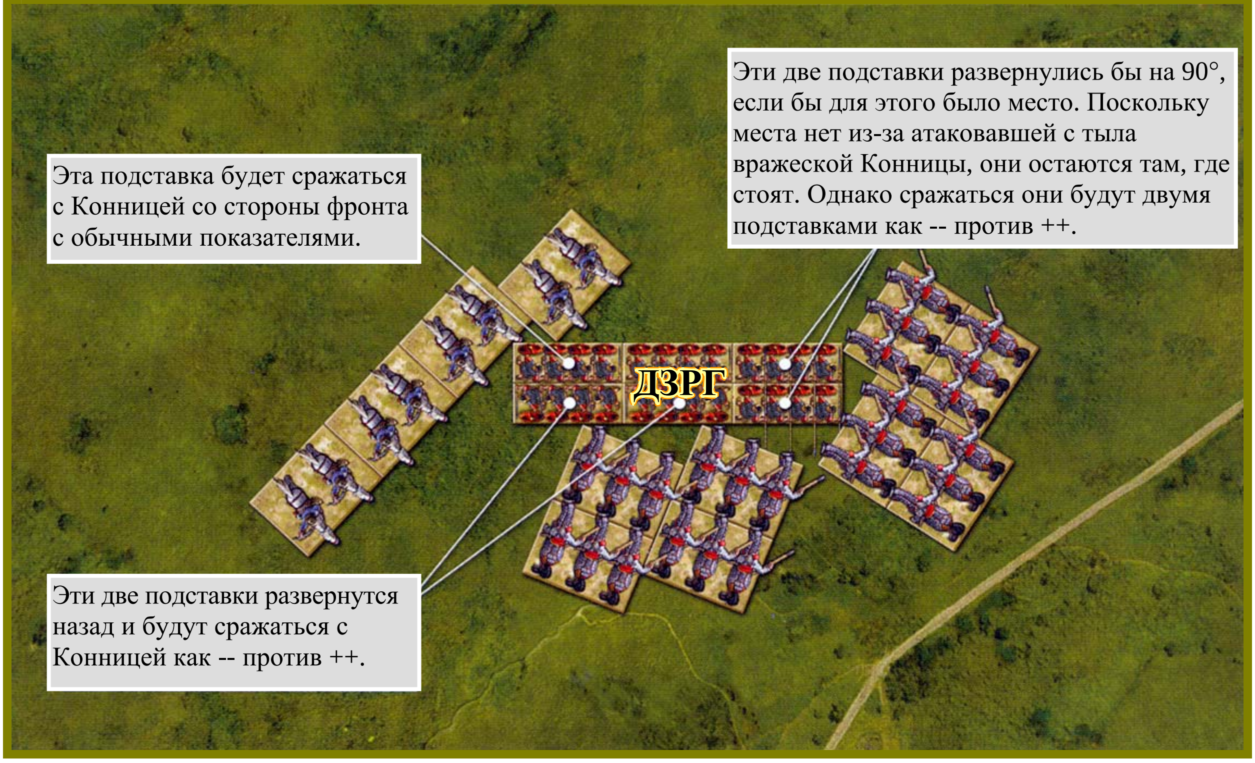
Эта БГ врезается в передний угол и выдвигается вперед. Она будет сражаться 1 подставкой.

Сплоченность Легионеров падает до ДЗРГ из-за атаки во фланг. Они теряют только один уровень сплоченности, даже несмотря на два отдельных контакта.

Эта БГ поворачивается, чтобы вступить в контакт большим количеством подставок и выдвигается вперед. Она будет сражаться 2 подставками.

Эта БГ атакует, двигаясь прямо вперед, врезается в задний угол БГ Римлян и выдвигается вперед. Она будет сражаться 2 подставками.

РАЗВОРОТ АТАКОВАННЫХ ВО ФЛАНГ · 2



Эта подставка будет сражаться с Конницей со стороны фронта с обычными показателями.

Эти две подставки развернулись бы на 90°, если бы для этого было место. Поскольку места нет из-за атаковавшей с тыла вражеской Конницы, они остаются там, где стоят. Однако сражаться они будут двумя подставками как -- против ++.

Эти две подставки развернутся назад и будут сражаться с Конницей как -- против ++.

ПРИЛОЖЕНИЕ 8: ПОЛНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Полный и подробный порядок игры на протяжении каждого хода приведен ниже. Во многих ходах некоторые из этих пунктов не будут применяться, но Вы быстро привыкнете к этому и разберетесь, когда они применяются, а когда нет. В нескольких первых играх следует проверять, действуете ли Вы в соответствии с порядком.

ПОЛНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

1) ФАЗА СТОЛКНОВЕНИЯ

Бросьте кубики на прибытие обходящих с флангов
Объявите все атаки
Пройдите ТСД для застрельщиков или пехоты со стрелковым оружием, желающих атаковать незастрельщиков
Пройдите ТСД для ударных войск, желающих избежать необходимости атаковать
Пройдите ТСД для застрельщиков, нежелающих уклоняться от незастрельщиков
Пройдите тест на сплоченность для РАЗОБЩЕННЫХ войск, подвергнувшихся атаке. Если они становятся разгромленными, пройдите тест на сплоченность для дружеских войск, видевших разгром.
Выполните их начальное бегство.
Проведите перехватывающие атаки.
Выполните уклонения.
Пройдите тест на сплоченность для РАЗОБЩЕННЫХ войск, подвергнувшихся атаке в результате уклонения дружеских войск. Если они становятся разгромленными, пройдите тест на сплоченность для дружеских войск, видевших разгром.
Выполните их начальное бегство.
Проведите атаки.
Войска, с которым вступают в контакт атакующие во фланг или тыл (кроме незастрельщиков атакованных застрельщиками) теряют 1 уровень Сплоченности.
Определите результаты боевого столкновения.
Проведите послебоевые тесты на сплоченность, затем сделайте смертельные броски, а потом бросьте кубики на гибель командующего.
После завершения всех боев, пройдите тесты на сплоченность для дружеских войск, видевших разгром или гибель командующих.
Выполните начальное бегство войск, разгромленных в этой фазе (для других, чем РАЗОБЩЕННЫХ, ставших разгромленными в момент атаки). Выполните начальное преследование. Удалите подставки, если преследователи остаются в контакте с бегущими в конце фазы. Бросьте кубики на гибель командующего.
Проведите тесты на сплоченность для видевших гибель командующих.

2) ФАЗА МАНЕВРОВ

Перестройте боевые группы и подстройте войска под противника в ближнем бою.
Введите в существующую рукопашную схватку дополнительные подставки.
Проведите движение боевых групп или боевых линий и переместите командующих. Пройдите ТСД, если необходимо, для каждой боевой группы или боевой линии.

3) ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Определите результаты стрельбы – стреляют обе стороны.
По результатам стрельбы проведите тесты на сплоченность, затем сделайте смертельные броски.
После завершения всей стрельбы проведите тест на сплоченность для дружеских войск, видевших разгром.
Выполните начальное бегство войск, разгромленных в этой фазе. Выполните начальное преследование. Удалите подставки, если преследователи остаются в контакте с бегущими в конце фазы. Бросьте кубики на гибель командующего. Проведите тесты на сплоченность для видевших гибель командующих.

4) ФАЗА РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ

Определите результаты рукопашного боя.
Проведите послебоевые тесты на сплоченность, затем сделайте смертельные броски, а потом бросьте кубики на гибель командующего.
Штурмуйте укрепленный лагерь.
После завершения всех боев, пройдите тесты на сплоченность для дружеских войск, видевших разгром или гибель командующих.
Выполните начальное бегство войск, разгромленных в этой фазе (для других, чем РАЗОБЩЕННЫЕ, ставшие разгромленными в момент атаки). Выполните начальное преследование. Удалите подставки, если преследователи остаются в контакте с бегущими в конце фазы. Бросьте кубики на гибель командующего.

5) ФАЗА СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Удалите, если требуется серпоносные колесницы.
Выполните прерывания боев.
Пройдите ТСД для прекращения преследования или грабежа.
Переместите командующих.
Попытайтесь Командующими оказать поддержку или сплотить БГ, но только те, чей уровень сплоченности не понижался в этот ход.
Переместите бегущих и преследующих. Удалите подставки, если преследователи остаются в контакте с бегущими в конце фазы. Бросьте кубики на гибель командующих.
Удалите любые боевые группы в результате автоматического разгрома или уменьшения до 1 подставки.

ОБ ОСПРЕЙ ПАБЛИШИНГ

Оспрей Паблишинг – ведущий издатель иллюстрированных книг по военной истории. Более 1,300 изданных публикаций обеспечивают всеобъемлющий ресурс как для устоявшихся энтузиастов военной истории, так и для более широкой аудитории, проявляющей общий интерес к военной истории. Оспрей издает множество серий, описывающих хронологию конфликтов человечества на земле, воде и в воздухе с древнейших времен до сегодняшнего дня, полностью охватывая различные аспекты всех основных войн в истории и описания воинов.

ПОДБОРКА ИЗДАНИЙ ОСПРЕЙ ПО АНТИЧНОСТИ И СРЕДНЕВЕКОВЬЮ

АНТИЧНОСТЬ

BTO 027	Римская Армия времен Пунических Войн 264-146 гг. до н.э.
CAM 007	Александр 334-323 гг. до н.э.
CAM 036	Канны 216 г. до н.э.
CAM 108	Марафон 490 г. до н.э.
CAM 174	Фарсал 48 г. до н.э.
CAM 182	Граник 334 г. до н.э.
CAM 188	Фермопилы 480 г. до н.э.
ELI 007	Древние Греки
ELI 039	Древние Ассирийцы
ELI 042	Персидская Армия 460-330 гг. до н.э.
ELI 066	Спартанская Армия
ELI 155	Боевая Тактика Римлян 109 г. до н.э. – 313 г. н.э.
MAA 046	Римская Армия от Цезаря до Траяна
MAA 069	Греческие и Персидские Войны 500-323 гг. до н.э.
MAA 093	Римская Армия от Гадриана до Константина
MAA 121	Армии Карфагенских Войн 265-146 гг. до н.э.
MAA 148	Армия Александра Великого
MAA 283	Ранняя Римская Армия
MAA 291	Армия Республиканского Рима 200-104 гг. до н.э.
MAA 373	Сарматы 600 г. до н.э. – 450 г. н.э.
NVG 089	Греческая и Римская Артиллерия 399 г. до н.э. – 363 г. н.э.
NVG 119	Колесницы Бронзового Века
WAR 030	Кельтский Воин
WAR 050	Воин Пиктов 297-841 гг.
WAR 101	Римский Вспомогательный Всадник
WAR 120	Хеттский Воин

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

CAM 009	Азинкур 1415 г.
CAM 013	Гастингс 1066 г.
CAM 066	Босворт 1485 г.
CAM 071	Креси 1346 г.
CAM 078	Константинополь 1453 г.
CAM 102	Баннокбурн 1314 г.
CAM 132	Первый Крестовый Поход 1096-1099 гг.
CAM 138	Пуатье 1356 г.
CAM 154	Акра 1291 г.
CAM 161	Третий Крестовый Поход 1191 г.
ELI 003	Викинги
ELI 009	Норманны
ELI 019	Крестоносцы
MAA 085	Саксы, Викинги и Норманны
MAA 089	Армия Византии 886-1118 гг.
MAA 099	Средневековая Геральдика
MAA 111	Армии при Креси и Пуатье
MAA 113	Армии при Азенкуре
MAA 144	Армия Средневековой Бургундии 1364-1477 гг.
MAA 145	Война Роз
MAA 166	Германская Средневековая Армия 1300-1500 гг.
MAA 171	Саладин и Сарацины
MAA 200	Эль Сид и Реконкиста 1050-1492 гг.
MAA 231	Французская Средневековая Армия 1000-1300 гг.
MAA 287	Армия Византии 1118-1461 гг.
MAA 317	Генрих V и завоевание Франции 1416-1453 гг.
MAA 337	Французская Армии в Столетней Войне
MAA 409	Гусситские Войны 1419-1436 гг.
WAR 005	Тэны Англо-Саксов 449-1066 гг.

СЕРИИ, ИЗДАВАЕМЫЕ ОСПРЕЙ

Боевые Порядки (Battle Orders (BTO)): Командная и организационная структуры основных войск в кампании.

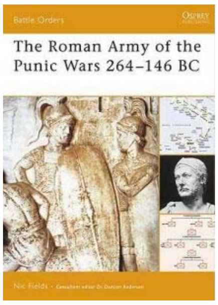
Кампания (Campaign (CAM)): Величайшие битвы в истории, анализ командования, стратегий, тактики и военных ресурсов противоборствующих сил.

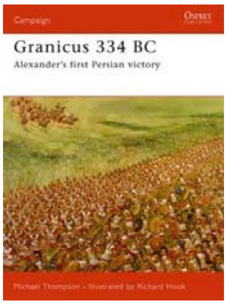
Элита (Elite (ELI)): Военная история, униформа и снаряжение военных единиц и крупных войск.

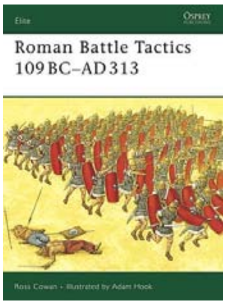
Мен-эт-Армс (Men-at-Arms (MAA)): Униформа и экипировка мира на всем протяжении истории.

Новый Авангард (New Vanguard (NVG)): Создание, развитие, конструкция и история применения военных механизмов.

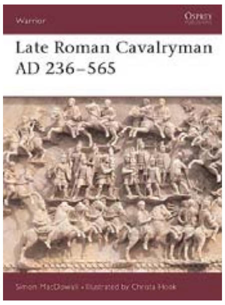
Воин (Warrior (WAR)): Повседневная жизнь воинов их собственными глазами, охватывающая вербовку, обучение, вооружение, экипировку и боевой опыт.


Battle Orders
Osprey
The Roman Army of the Punic Wars 264–146 BC
Nic Fields • Consultant editor Dr Duncan Anderson


Campaign
Osprey
Granicus 334 BC
Alexander's first Persian victory
Michael Thompson • Illustrated by Richard Hook


Elite
Osprey
Roman Battle Tactics 109 BC–AD 313
Ross Cowan • Illustrated by Adam Hook

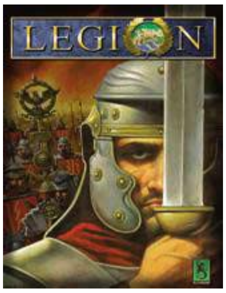
Men-at-Arms
Osprey
The Scandinavian Baltic Crusades 1100–1500
D Lindholm & D Nicolle • Illustrated by A McBride

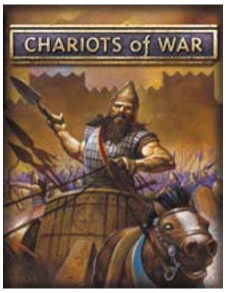

Warrior
Osprey
Late Roman Cavalryman AD 236–565
Simon MacDowall • Illustrated by Christa Hook

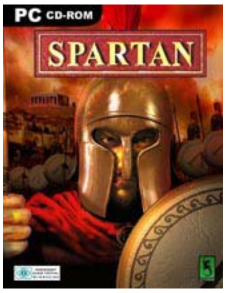
Чтобы получить большую информацию об этих и других книгах Оспрей посетите www.ospreypublishing.com

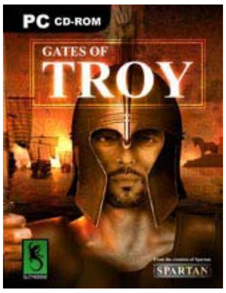
О СЛИСЕРИН СОФТВЕЙР ЛТД

Слисерин Софтвейр – ведущий разработчик и издатель исторических стратегических игр для ПК, консолей и настольных. Репутация Слисерин построена на смеси реализма и точности, объединенной с хорошим геймплеем. Игры Слисерин продаются сотнями тысяч копий и переведены на 15 языков.




CHARIOTS of WAR


PC CD-ROM
SPARTAN


PC CD-ROM
GATES OF TROY
SPARTAN

PC
GREAT BATTLES ROME
12+

Эти и другие игры доступны для скачивания на www.slitherin.com

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

Ссылки на иллюстрации выделены **жирным шрифтом**.

автоматический разгром 116
армии 12
армии стартовые 32-34
артиллерия 15, 41, 57, 71, 73, 74, 75, **80**, 82
атака 47
  возможные реакции 61-68
  объявление атаки 52
  перехватывающая 37, **62**, 62-64, **63**
  последовательность атак и реакций 68
  принятие атаки 61, 61-62
атака боевыми группами **53**, 53
атака во фланг или тыл 55-57, **57**
атака пешими войсками со стрелковым оружием 60
атакующие застрельщики 60
бегство армии 37, 118
бегство боевых групп 108-109
бегущие 107-108
битва при Креси (1346 г.) 34, **87**
ближний бой 90, **102**, 102-104, **103**
  броски на попадание 94
  и стрельба **84**, 84
  командующие в ближнем бою 90, 99-100
  подстраивание под противника в ближнем бою 70-71, **72**
  удаление подставок 116
боевые группы 9-10, 22
  дружеские, видящие разгром или гибель командующего 112
  прорывание сквозь 48-49, **49**, 67, **163**, **164**
  расстановка 145-147
  составление 150
  удаление подставок бегущих боевых групп 109
  уже в контакте, но еще не вступившие в ближний бой 76-78
  уничтожение, удаление 109
боевые линии **30**, 30
боевые повозки 15, 41, 56, 57, 71, 73, 74, 75, 82, 91, 92, 96
боевые способности 14, 16, 17, 127-128, 130
видимость 82, 131, 132
войска, покидающие стол 50
броски на попадание при стрельбе 95
варгейм с миниатюрами, определение 8
выдвижение вперед 54-55, **56**, **64**
введение новых подставок в существующую схватку 72-73, **73**
верблюды 120
взаимопрохождение **47**, 47-48,67
Византийцы 91, 156
влияние на бой 131
вступление в контакт во время атаки 54, **55**
выбор армии 151-153
Галлы **14**, 16, **17**, 62, **64**, **102**, 102-104, **103**, **104**, **162-167**
Гулямы 16, 91, 127
движение 41, 42, 43
  обязательное движение 23
  переменное движение 46-47
движение и стрельба 81
дистанция стрельбы 81
единица движения (ЕД) 12
засада **142**, 142-143, **143**
застрельщики 18, **25**, 26, 48, 55, 60, 64, 108
защитники лагеря **107**
зона обстрела 81, 82, **83**
Зона Перехвата (ЗП) **62**, 62
измерение расстояний 12
интересующий исторический период 17
использование армии 154-157
использование войск на подставках для других систем 127
Карфагенская армия **15**, 16, **23**, **24**, **33**, 33, **61**, **153**, **155**
Карфагенские войны **105**, 150
качество боевой группы (перебрасывание за качество) 24,99
качество (уровень навыков) 14, 15, 17, 24
класс доспехов 14-15, 127, 129
колесницы **10**, 15, **28**, 30, 37, 41, 82, 106, **109**, 120-121, **148**
колонна 23
командная дистанция 28, 30
командующие **9**, 28-29, 70, 149
  в ближнем бою 90, 99-100
  выбор 153
  в фазе совместных действий 109-110
  движение 49-50
  и тест на сплоченность 113
  подставки 28, 49-50, 125
  предбоевая инициатива 138-139
  расстановка 147
контакт с противником 75-76, 78
копейщики **18**, 77, 129
Крестоносцы **111**
круговое построение 23, 56, 71, 74, **122**, 122
кубик 12
  см. также тест на сплоченность; Очки Преимущества
  броски кубиков на размещение местности 140-141, **141**
  определение количества бросаемых кубиков 90-93
  перебрасывание кубиков 24, 99
  распределение боевых кубиков 93-94
  смертельные броски 80, 90, 98, 103, 104, 115
лагерь **19**, 20, 22, 78, 88, 142
лансеры **48**, **59**, 91
латники **13**, 128
«легальный» контакт при атаке 52, 53
легкая конница **47**, **62**, **64**, **65**, **67**, **68**, 82, 91, 150, **162-167**
линия командования 29
линия обзора 82, **83**, **84**
лучники **18**, **62**, **64**, **84**, 91, **142**, **143**
«Маленькие Войны» 8
маркер засады 75
масштаб времени 126
масштаб расстояний 126
масштаб фигур 124-125
масштабы 124-127
местность 12, 26, 36, 40-41, 131, 139-140
  броски кубиков на размещение местности 140-141
  размер элементов местности **132**
  размещение местности и область расстановки **146**, 146
механизм боя 90-104
  см. также тест на сплоченность; Очки Преимущества
  движение разгромленных войск и преследователей 100-101, **101**
  командующие в ближнем бою 24, 90, 99-100
  накопление попаданий 98
  определение количества бросаемых кубиков 90-93
  поддерживающая стрельба в фазе столкновения
  пример ближнего боя **102**, 102-104, **103**
  распределение боевых кубиков 93-94
  сражение разгромленных войск 100
мечники 129
модификаторы предбоевой инициативы 138-139
навыки (уровень качества) 14, 15, 17, 24
накопление попаданий 98
начальное бегство 100-101
необычные ситуации **162**, 162, **163-167**
обученность 14, 15-16, 129
обходы с флангов 144-145
ограничивающая зона **74**, 74
ОП в рукопашной схватке 97
ОП при столкновении 96
ОП при стрельбе 95, 99
определение результатов боя 68
основные правила движения 40-50
  см. также тест на сложное движение; движение; разворот; поворот
  взаимопрохождение **47**, 47-48, 67
  войска, покидающие стол 50
  движение из позиции охвата 50
  движение командующих 49-50
  движение сквозь дружеские войска 47-49
  продвижение 41
  прорывание сквозь дружеские войска 48-49, **49**, 67
  расстояние движения и потеря строя 41-41
  расстояние переменного движения (РПД) 47, 68
  смещение **45**, 45
  сужение и раздвижение **46**, 46
остановка грабежа **107**, 107

очки истощения 37
Очки Преимущества (ОП) 57, 86, 93, 94, 102, 104
  нанесение попаданий 94-97
  броски на попадание в ближнем бою 94
  броски на попадание при стрельбе 95
  ОП в рукопашном бою 97
  ОП в столкновении 96
  ОП при стрельбе 95, 99
перебрасывание за качество (качество боевых групп) 24, 99
переносная защита (ПЗ) 121, 129
перестроение 70, **71**
перестроение при атаке **54**, 54
перехватывающая атака 37, **62**, 62-64, **63**
пилигримы **137**
пикинеры 26
победа 118
поворот 23, 41, 43-44, **44**, 53, 74
  см. также разворот
подготовка к игре 36
поддержка и сплочение войск 109-110, 112
подставки 12, 22, 72-73, **73**, **86**, 86, 116, 126-127
  см. также командующие: подставки
подстраивание под противника в ближнем бою 70-71, **72**
позиция охвата 45, 50, 70, 74, 75-76, 86
полевые укрепления (ПУ) 121, 129, 142
покрас миниатюр 158-161
попытка атаковать разобщенными или дезорганизованными 60
поражение 118
построения 23
  см. также круговое построение
потеря строй боевой группы **26**, 26, 40-41, 132-133
походный порядок 137-138
правила подготовки 137-147
прерывание боя **106**, 106-107
преследователи/преследование 47, 100-101, **101**, 107-109
приоритет целей 81, **83**
проведение игры **36**, 36-37
продвижение 41, 78
  см. также атака; выдвижение вперед
прорывание сквозь 48-49, **49**, 67, **163**, **164**
разворот **44**, 44-45, **66**, 66-67, **167**
  см. также поворот
разгромленные войска 100-101
раздвижение **46**, 46
расстояние переменного движения (РПД) 47, 68
реакции на атаку *см.* уклонение; перехватывающая атака
результирующее движение в фазе совместных действий 106-109
  бегущие 107-108
  остановка грабежа **107**, 107
  прерывание боя **106**, 106-107
  преследующие 107-109
  серпоносные колесницы 106
  удаление подставок бегущих боевых групп 109
Римская армия **32**, 32, **56**, **61**, **62**, **63**, **67**, **138**, **152**
  баллиста **156**
  велиты **71**, **142**, **143**
  второй Парфянский легион **29**
  гастаты **14**, **26**, 26
  командующий **118**
  конница **14**, **15**
  легионеры 15-16, **17**, **21**, 62, **72**, **102**, 102-104, **103**, **167**
  пехота Республиканского Рима **89**
  преторианцы **29**, **31**
  принципы **59**, **64**, **71**, **162-166**
рыцари **22**, **137**, **151**
система очков и составление армии 148-150
слоны 8, **9**, **15**, 15, 30, **65**, 106, **120**, 120, **155**
смертельные броски 80, 90, 98, 103, 104, 115
смещение **45**, 45, **162**, **163**
советы по тактике для начинающих 154-157
составление армии и система очков 148-150
способности 14, 16, 17
сражение с противником в двух направлениях 23, 71, 78, 88
стартовые армии 32-34
стол 12
сужение **46**, 46, **164**, **165**
тест на разбрасывание 144
тест на сложное движение (ТСД) 41, 42-43, **49**, 52, 58, **59**, 59, 60, 63, 64, 75, 101, 107, 108, 122
тест на сплоченность 80, 90, 98, 100, 102-103, 108, 112-115
типы войск 12, 14-17, 127-130
  см. также отдельные типы
  всадники 14, 30, 147
  войска, которые не могут атаковать 57
  пешие 14, 30, 60, 98
  строевые (незастрельщики) 18
  типы войск и местность 40-41
  ударные 18, 48-49, **49**, 58-59, **59**
  элитные 15
удаление бегущих подставок 116
уклонение 37, 47, 58, 64, **65**, 66-68, **67**, **68**
  разворот на 90º для уклонения **66**, 66-67
  сложное **166**
  сужение во время уклонения **164**, **165**
уклонение со смещением **162**, **163**
уклонение с прорыванием сквозь **163**, **164**
уровень сплоченности 24-25, **25**, 114-115
ухудшение состояния боевой группы 112-116
  см. также тест на сплоченность; смертельные броски
  автоматический разгром 116
  удаление подставок 116
  уровни сплоченности, эффект 114-115
фазы 37-38
  см. также отдельные фазы
фаза маневров 37, 70-78
  боевые группы в контакте, но не вступившие в бой 76-78
  введение новых подставок в существующую схватку 72-73, **73**
  вступление в контакт с вражескими боевыми группами 75-76, 78
  второе движение 75
  перестроение 70, **71**
  ограничивающая зона **74**, 74
  подстраивание под противника в ближнем бою 70-71, **72**
фаза рукопашной схватки 37-38, 86-88, 103-104
  см. также механизм боя
  броски кубиков 92-93, **103**
  войска, способные сражаться 92, **93**
  охваты 86
  подставки, способные сражаться в рукопашном бою **86**, 86
  разграбление лагерей 88
  рукопашные схватки, в которых нельзя выровняться 86-87, **87**
  сражение с противником в двух направлениях 71, 78, 88
фаза совместных действий 37, 38, 106-110
  см. также результирующее движение в фазе совместных действий
  командующие в фазе совместных действий 109-110
фаза столкновения 37, 62-68, 102
  см. также атака
  атака боевыми группами **53**, 53
  атака во фланг или тыл 55-57, **57**
  атака пешими войсками со стрелковым оружием 60
  атакующие застрельщики 60
  броски кубиков 91-92, **103**
  войска, которые могут атаковать без приказа 58-59, **59**
  войска, которые не могут атаковать 57
  войска, способные сражаться **91**, 91
  вступление в контакт во время атаки 54, **55**
  выдвижение вперед 54-55, **56**, **64**
  «легальный» контакт при атаке 52, 53
  объявление атак 52
  определение результатов боя 68
  перестроение при атаке **54**, 54
  поддерживающая стрельба 98-99
  попытка атаковать дезорганизованными или разобщенными 60
  последовательность атак и реакций 68
  разобщенные под атакой 61
фаза стрельбы 37, 80-84
  видимость 82
  движение и стрельба 81
  дистанция стрельбы 81
  зона обстрела 81, 82, **83**
  линия обзора 82, **83**, **84**
  навесная стрельба 82, **83**
  определение количества бросаемых кубиков 90-91
  приоритет целей 81, **83**
  стрельба и ближний бой **84**, 84
философия разработчиков 9-10
функциональные категории войск 18
ход 37-38, 168
что нужно для игры 12

ДВИЖЕНИЕ И СПЛОЧЕННОСТЬ

(А) ОСНОВНАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

1) ФАЗА СТОЛКНОВЕНИЯ

Объявите все атаки, проведите перехваты и уклонения
Определите результаты боевого столкновения и пройдите послебоевые тесты на сплоченность

2) ФАЗА МЕНЕВРОВ

Подстройте войска в ближнем бою под противника
Сделайте обычное движение боевых групп
По мере перемещения боевых групп пройдите тесты на сложное движение

3) ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Определите результаты стрельбы
Пройдите тесты на сплоченность после стрельбы

4) ФАЗА РУКОПАШНОЙ СХВАТКИ

Определите результаты рукопашной схватки
Пройдите послебоевые тесты на сплоченность

5) ФАЗА СОВМЕСТНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Прервите бои
Пройдите тесты на сложное движение для остановки преследования или грабежа
Переместите командующих
Поддержите или сплотите боевые группы
Переместите бегущих и преследующих

(Б) РАССТОЯНИЕ ДВИЖЕНИЯ

(Б) РАССТОЯНИЕ ДВИЖЕНИЯ	Открытая	Неровная	Грубая	Труднопроходимая.
Легкая Пехота	5	5	5	4
Средняя Пехота	4	4	4	3
Тяжелая Пехота	3	2	2	1
Легкая Конница и Командующие	7	7	5	3
Конница	5	4	3	1
Рыцари и Катафракты	4	3	2	1
Слоны	4	4	3	1
Легкие Колесницы	5	3	2	1
Тяжелые и Серпоносные Колесницы	4	2	1	Нет
Боевые Повозки	3	2	1	Нет
Легкая Артиллерия	2	1	1	Нет
Дороги или замедляющая местность	+1 ЕД, если в колонне шириной в 1 подставку			

ОБОЗНАЧЕНИЯ

НЕТ ЭФФЕКТА	Нет эффекта
ПОТЕРЯ СТРОЯ	-1 к ТСД. Вычтите 1 кубик из каждых 3 при стрельбе и в бою
	Нет штрафа к Тесту на Сплоченность
СЕРЬЕЗНАЯ ПОТЕРЯ СТРОЯ	-2 к ТСД. Вычтите 1 кубик из каждых 2 при стрельбе и в бою
	-1 к Тесту на Сплоченность

(В) ПРОСТОЕ И СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ

		Тип войск			
		Застрельщики	Строевые войска		
Тип движения	**Состав движения**		**Обученные**	**Необученная Кн или ЛКл**	**Прочие Необученные**
Атака	Любое атакующее движение, начинающееся в пределах досягаемости противника	Простое	Простое	Простое	Простое
Продвижение	Любое движение с поворотим или на неполное расстояние без командующего, начинающееся, проходящее или заканчивающееся в <= 6ЕД от противника	Простое	Простое	Простое	Сложное
	Любое иное движение вперед с не более чем одним поворотом	Простое	Простое	Простое	Простое
Двойной Поворот	Продвижение с 2 отдельными поворотами в 1 движении	Простое	Простое	Простое	Сложное
Раздвижение	Расширение на 1 или 2 подставки стоя на месте	Простое	Простое	Сложное	Сложное
	Расширение на 1 или 2 подставки вслед за простым *продвижением*	Простое	Сложное	Невозможно	Невозможно
Сужение	Сужение на 1 или 2 подставки с простым *продвижением* на >= 3 ЕД до или после	Простое	Простое	Простое	Сложное
	Сужение на 1 или 2 подставки стоя на месте или с продвигаясь на <= 3 ЕД до или после	Простое	Сложное	Сложное	Невозможно
Разворот	Разворот на 90° или 180° стоя на месте	Простое	Простое	Простое	Сложное
	Разворот на 90° с простым *продвижением* до или после	Простое	Сложное	Сложное	Невозможно
	Разворот на 180° с простым *продвижением* до или после	Простое	Невозможно	Невозможно	Невозможно
	Разворот на 180°, простое *продвижение* на <= 3 ЕД и разворот обратно	Сложное	Невозможно	Невозможно	Невозможно
2-е движение	Простое *продвижение*, если в > 6 ЕД от противника, если командующий с БГ или БЛ	Простое	Простое	Простое	Простое

ТЕСТ НА СЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ: БРОСЬТЕ 2К6

	ТИП ВОЙСК	**ПРОХОЖДЕНИЕ ПРИ**	**Корректировки**			
Перебросьте за качество, кроме тестирования ударных войск, чтобы не атаковать	Обученные или Застрельщики	7	Командующий на ЛК в дистанции Дополнительно, если он **с** БГ или БЛ Дополнительно, если он ВК	+1 +1 +1	ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ или ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	-1
	Прочие Необученные	8			РАЗОБЩЕННЫЕ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	-2

КАЧЕСТВО	АВТОРАЗГРОМ ПРИ
Элитные	> 60% потерь
Превосходные	> 50% потерь
Средние	> 40% потерь
Плохие	> 30% потерь

(Г) ТЕСТ НА СПЛОЧЕННОСТЬ Бросьте 2 кубика. Применяется Перебрасывание за Качество.

Основания для теста	Немедленно	В конце текущей фазы	
	РЗБЩ Боевая группа атакована иными, чем легкой пехотой	БГ разгромлена в пределах 3 ЕД, незастрельщики игнорируют застрельщиков	
	Проигравшие ближний бой	Командующий в командной линии погибает в пределах 3 ЕД	
	Получившие 1 ПНЗП от стрельбы, или получившие 2 или более попаданий и обстреливавшиеся артиллерией	ФСД	Для поддержки и сплочения БГ с командующим

Ситуация

>= 1 ПН2П от стрельбы	-1
>= 1 ПНЗП в ближнем бою	-1
Получено на 2 или более попаданий в ближнем бою, чем нанесено	-1
>= 25% потерь от общего количества	-1
Незастрельщики с флангами под угрозой	-1
Более одного основания для теста	-1

Что-то одно из…	Любые войска, обстрелянные артиллерией или из огнестрельного оружия Любые войска, проходящие тест при проигрыше ближнего боя против Сл или СКл СП, проходящая тест при проигрыше ближнего боя против всадников или ТП на открытой местности Любые войска, проходящие тест при проигрыше столкновения с лансерами Пехота, проходящая тест при проигрыше столкновения с ударной пехотой	-1

Текущий уровень сплоченности	
ДЕЗОРГАНИЗОВАННЫЕ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	-1
РАЗОБЩЕННЫЕ	-2
РАЗГРОМЛЕННЫЕ	-3

Командующие и поддержка	
Командующий в командной линии в пределах командной дистанции, если БГ не в бою, или находится с БГ в бою	+1
Дополнительно, если это ВК	+1
Боевая группа получает поддержку с тыла	+1

РЕЗУЛЬТАТ	7 или более	Пройден	Повышает сплоченность на один уровень, если тестируется на поддержку или сплочение
	6, 5, 4, 3	Провален	Теряет 1 уровень сплоченности (кроме тестирования на поддержку или сплочение)
	2 или менее	Провален	Теряет 2 уровня сплоченности, если тестируется в ближнем бою БГ, получившая >=2 попаданий, чем нанесла, или тестируются дружеские войска, видевшие гибель командующего. В иных случаях теряет 1 уровень сплоченности (кроме тестирования на поддержку или сплочение).

БОЙ

(А) ДИСТАНЦИЯ СТРЕЛЬБЫ	Эффективная	Максимальная
Пехотные луки, длинные луки и арбалеты	4	6
Праща; луки и арбалеты всадников	4	-
Дротики или огнестрельное оружие	2	-
Тяжелая артиллерия	6	12
Легкая артиллерия	6	-

(Б) МЕХАНИЗМ БОЯ

СТРЕЛЬБА	**Кубики**	
Артиллерия (кроме установленной на боевых повозках)	2 кубика за подставку на эффективной дистанции	
	1 кубик за подставку вне эффективной дистанции	
СП с Луками, Арбалетами или Длинными Луками (но не с Луками*)	1 кубик за подставку 1-й стреляющей шеренги на эффективной дистанции	
	1 кубик за 2 подставки 2-й стреляющей шеренги или вне эффективной дистанции	
Конница с Луками или Арбалетами (но не с Луками*)	1 кубик за подставку 1-й стреляющей шеренги	
	1 кубик за 2 подставки 2-й стреляющей шеренги	
Колесницы	1 кубик за подставку	
Боевые повозки	1 кубик за ширину подставки только с длинного края	
ЛП, ЛК и любые войска с Дротиками, Пращей, Огнестрельным оружием или Луками*	1 кубик за 2 подставки в эффективной дистанции	
	1 кубик за 3 подставки вне эффективной дистанции	
СТОЛКНОВЕНИЕ		
Серпоносные Колесницы	3 кубика за подставку передней шеренги	
Прочие	2 кубика за подставку передней шеренги (БПв 2 кубика за ширину подставки передней шеренги	
Поддерживающая стрельба (легкая пехота не стреляет против пехоты)	Одна шеренга пехоты с Луками, Дл.Луками, Арбалетами или Огн.Оружием из 2-й шеренги или (только с луками) из 3-й позади неподвижной ТП/СП в бою: 1 кубик за подставку (0 при атаке во фланг/тыл)	
РУКОПАШНАЯ СХВАТКА		
Сл, Рц, все виды колесниц, артиллерия	2 кубика за подставку передней шеренги. Нет кубиков за подставки любых типов из задних шеренг.	
Боевые повозки	1 кубик за ширину подставки передней шеренги. Нет кубиков за подставки любых типов из задних шеренг.	
Прочие Войска	1 кубик за подставку в первых 2 шеренгах	
Охватывающие	Как выше	
ВСЕ		
ЛП или ЛК в столкновении или рукопашной схватке	Вычтите 1 кубик из каждых 2, кроме: ЛП против ЛП; или ЛК против ЛК или ЛП; или любые против РАЗОБЩЕННЫХ противников	
ЗАТЕМ		
ДЗРГ или ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	Вычтите 1 кубик из каждых 3	Уменьшение кубиков для Дезорганизованных, Разобщенных, Потерявших Строй или Серьезно Потерявших Строй не суммируется, а применяется самое плохое из них.
РЗБЩ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИЕ СТРОЙ	Вычтите 1 кубик из каждых 2	
ПЕРЕБРАСЫВАНИЕ ЗА КАЧЕСТВО		
ЭЛИТНЫЕ	Перебрасываются 1-цы и 2-ки. Более низкий результат не берется.	
ПРЕВОСХОДНЫЕ	Перебрасываются 1-цы	
ПЛОХИЕ	Перебрасываются 6-ки	
ЗНАЧЕНИЕ ДЛЯ ПОПАДАНИЯ	**Стрельба**	**Ближний бой**
++	2	3
+	3	4
Нет ОП	4	4
-	5	5
--	6	5

(В) ОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА

СТРЕЛЬБА

Ближайшая шеренга цели:			Если у стреляющего:
Что-то одно из…	Незащищенная конница, кроме построенной в 1 шеренгу	++	Длинный лук, лук, дротики или праща
	Защищенная конница, кроме построенной в 1 шеренгу	+	Длинный лук, лук, дротики или праща
	Конница в доспехах, кроме построенной в 1 шеренгу. Рыцари в доспехах.	+	Длинный лук
	Рыцари в тяжелых доспехах или Катафракты	-	Лук, дротики или праща
	Слоны	+	Любое кроме лука или пращи
	Боевые повозки	-	Любое кроме артиллерии
	Незащищенная тяжелая или средняя пехота	+	Длинный лук, лук, дротики или праща
		-	Арбалет, огнестрельное оружие или артиллерия
	Пехота в доспехах	-	Любое кроме длинного лука
	Пехота в тяжелых доспехах	-	Длинный лук, арбалет, огнестрельное оружие или артиллерия
		--	Лук, дротики или праща
	Любая иная пехота	-	Арбалет, огнестрельное оружие или артиллерия
Любые		-	Любое, если стрельба в фазе столкновения, назад, стреляющая или обстреливаема БГ в бою
Под защитой или позади полевых укреплений		-	Любое кроме артиллерии

СТОЛКНОВЕНИЕ

Что-то одно из…	Ударная пехота		++	Против любой пехоты
	Ударная пехота		+	Против любых всадников, кроме атакующих ударных всадников
	Копейщики или пикинеры, если они не атакующие			Кроме РЗБЩ, СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ или не имеющих 2-й шеренги копейщиков или 3-й шеренги пикинеров
	Пикинеры или наступательные копейщики, атакующие пехоту или неударных всадников. Оборонительные копейщики, атакующие оборонительных копейщиков			Кроме СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ или не имеющих 2-й шеренги копейщиков или 3-й шеренги пикинеров
	Тяжелое оружие			Против любой пехоты
	Пехота с легкими копьями			Кроме атакующих ударных всадников
	Всадники с легкими копьями			Против любых войск, если нет иных чистых ОП
	Слоны			Против тяжелой или средней пехоты, БПв или любых всадников
	Боевые повозки			Против любых всадников, кроме слонов
	Рыцари лансеры	Только на открытой местности		Против любых войск, кроме Сл, СКл, БПв или неатакующих СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Прочие лансеры			Против любых войск, кроме лансеров, Сл, СКл, БПв или неатакующих СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Тяжелые или серпоносные колесницы			Против любых войск, кроме застрельщиков, лансеров, Сл, СКл, БПв или неатакующих СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
Всадники за исключением Сл или СКл			+	Против любой средней или легкой пехоты
Дополнительно за 4-ю шеренгу пикинеров			+	Если не РАЗОБЩЕНЫ
Атакующие фланг или тыл			++	**Чистые ОП, независимо от других факторов**
Находящиеся на высоте или пехота, обороняющая полевые укрепления или берег реки			+	

РУКОПАШНАЯ СХВАТКА

Что-то одно из…	Умелые мечники	+	Против любых, кроме слонов, конных мечников, или СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Мечники	+	Против любых, кроме слонов, мечников, умелых мечников или СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Копейщики (>= 2 шеренги) или Пикинеры (>= 3 шеренги)	+	Кроме РАЗОБЩЕННЫХ или СЕРЬЕЗНО ПОТЕРЯВШИХ СТРОЙ
	Тяжелое оружие	+	Против любых, кроме умелых мечников или застрельщиков. Отменяет ОП у противника за «лучшие доспехи».
	Слоны	+	Против тяжелой или средней пехоты, БПв или любых всадников
	Тяжелые или серпоносные колесницы	+	Против любых, кроме застрельщиков, слонов, БПв или СТОЙКИХ пикинеров/копейщиков
	Артиллерия	-	
Дополнительно за 4-ю шеренгу пикинеров в открытой местности		+	Если не РАЗОБЩЕНЫ
Лучшие Доспехи (в передней шеренге)		+	Против любых, кроме с тяжелым оружием, Сл, Кл, Арт или БПв
Сражающиеся с противником в двух направлениях		-	
Находящиеся на высоте или пехота, обороняющая полевые укрепления или берег реки		+	

(Г) СМЕРТЕЛЬНЫЙ БРОСОК

Бросьте 1 Кубик (не перебрасывая).	**Выбросьте большее значение, чем получено попаданий, либо удалите подставку**
+1 для слонов, артиллерии или боевых повозок	
+2, если обстреливались, или победили/завершили в ничью ближний бой	Если подставка удалена, а количество попаданий превышает 6, вычтите 6 из количества попаданий и сделайте еще один бросок на оставшиеся попадания

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МЕСТНОСТЬ	МАКСИМУМ (МИНИМУМ)																
ТИП ТЕРРИТОРИИ	Открыт.	От.Поля	Пересеч.	Кустарн.	Ог.Поля	Насажд.	Овраг	Лес	Виногр.	Болото	С.Песок	Кр.Холм	Поселен.	Непрох	П.Холм	Дорога	Река/Берег
ОСВОЕННАЯ	2	3			3(1)	2	1		3			1	(1)		2	1	1
СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННАЯ	2	4(2)			3	1	1		2			1	1		2	1	1
ХОЛМИСТАЯ			3	3(1)		1	1	2		1		3(1)	1	1	3	1	1
ЛЕСИСТАЯ				2		2	1	4(2)		2		1	1		2	1	1
СТЕПЬ	4(2)		4	2			1								1		
ГОРНАЯ				2		1	1	1		1		4(2)	1	2		1	1
ТРОПИКИ				2				4(2)		2		1	1	1	1	1	1
ПУСТЫНЯ	2		2	2			1				4(2)	1		1	1	1	
ВЫДЕЛЕНИЕ ЦВЕТОМ	Открыт.	Неровная		Грубая				Труднопроходимая						Непрох.	Переменная		

ПРОЦЕДУРА ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

1	Бросьте кубик на инициативу – Игрок, выигравший инициативу, выбирает тип территории.
Выбор местности	
2	Игрок с инициативой выбирает один из двух обязательных элементов.
3	Другой игрок выбирает второй обязательный элемент.
4	Игрок с инициативой делает от 2 до 4 других выборов из доступной местности. Он не может выбрать одновременно и реку, и берег.
5	Другой игрок делает от 2 до 4 других выборов из оставшейся доступной местности. Он не может выбрать одновременно и реку, и берег.
Размещение местности	
6	Игрок с инициативой размещает реку или берег. Игрок с инициативой размещает поселение (включая холм, если оно на нем находится). Игрок с инициативой размещает свой обязательный элемент.
7	Другой игрок размещает свой обязательный элемент.
8	Игрок с инициативой размещает свою открытую область. Другой игрок размещает свою открытую область.
9	Игрок с инициативой размещает свои остальные элементы. Другой игрок размещает свои остальные элементы.
10	Все открытые области удаляются со стола.
Расстановка Армии	Выполняется игроками поочередно, начиная с игрока без инициативы:
11	Разместите ПУ <= 10 ЕД от заднего края, <= 15 ЕД в центральной трети стола. Разместите лагеря <= 10 ЕД от своего заднего края, или позади ПУ. Разместите маркеры засад в 2 вешних третях стола, <= 18 ЕД от заднего края для игрока без инициативы, до половины пути поперек стола для игрока с инициативой.
12	Запишите войска, посланные для обхода с флангов – командующих, БГ и с какого фланга.
13	Расставьте БГ отдельными партиями по 25% (см. основные правила). Застрельщики <= 15 ЕД от заднего края, прочие войска <= 10 ЕД от заднего края или позади ПУ.
14	Проведите спешивание, если нужно.
15	Расставьте командующих <= 15 ЕД от заднего края.

МОДИФИКАТОРЫ ПРЕДБОЕВОЙ ИНИЦИАТИВЫ

+2	Главнокомандующий – вдохновенный командующий
+1	Главнокомандующий – полевой командующий
+1	В армии 10-24 подставок Кн, ЛК, Вр или ЛКл, не включая командующих
+2	В армии более 10-24 подставок Кн, ЛК, Вр или ЛКл, не включая командующих

РАЗМЕЩЕНИЕ МЕСТНОСТИ

Бросок Кубика	**Размещение**	**Бросок Кубика**	**Размещение**
1	Касаясь длинного края стола на половине противника	2	Касаясь длинного края стола на своей половине
3	Касаясь боковой стороны стола или берега на половине противника	4	Касаясь боковой стороны стола или берега на своей половине
5	На половине противника > 8 ЕД от края стола	6	На своей половине > 8 ЕД от края стола
Корректирующий бросок			
0-2	Без изменения	3-4	Сдвинуть до 6 ЕД
5	Сдвинуть до 12 ЕД или вращать	6	Можно полностью удалить элемент
-1 к значению броска, если это обязательный элемент		-1 к броску, если это непроходимый элемент, река или берег	
Элементы не могут быть помещены (до корректировки) ближе, чем в 4 ЕД от другого элемента, кроме: – Любой элемент может быть помещен ближе чем в 4 ЕД от берега, реки или дороги. – Дорога может быть помещена ближе чем в 4 ЕД от любого элемента, но не может проходить через иные элементы местности, кроме поселения. – Дорога должна проходить через или касаться поселения, если таковое имеется.			
Река или берег считается как 1 элемент, но 2 выбора. Дорога считается как 1 элемент и 1 выбор.			
Река или берег может быть удалена, но их нельзя сдвигать или вращать.			

ЗАСАДЫ

Игрок с предбоевой инициативой может размещать засады на расстоянии до половины пути поперек стола от своего заднего края, в двух внешних третях ширины стола. Другой игрок может размещать засады на расстоянии до 18 ЕД от своего заднего края стола в двух внешних третях ширины стола.

Засады не должны быть видимы с какого-либо места вражеской области развертывания для застрельщиков (даже если у противника вообще нет застрельщиков). Боевые группы могут сидеть в засаде только в такой местности, в который они могли бы двигаться.

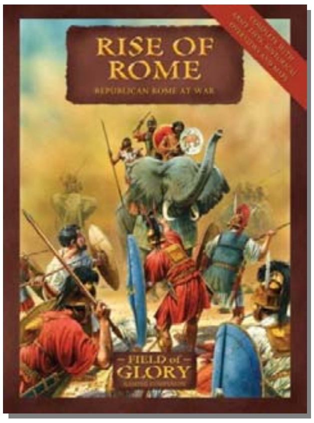
ТЕСТ НА ПРИБЫТИЕ ОБХОДЯЩИХ С ФЛАНГА

Бросьте два кубика за каждый обход с фланга (без перебрасывания)		
Модификаторы	+1	Если обход с фланга возглавляется полевым командующим
	-1	Если в обходе с фланга участвует средняя или тяжелая пехота
Значение	Результат	
9 или меньше	Бросьте снова на следующий ход	
10 или больше	Прибывает успешно	

Тест на разбрасывание				
В ход, когда должны прибыть обходящие с фланга, бросьте два кубика за каждую боевую группа, чтобы определить, не разбросана ли она. Разбросанные боевые группы не смогут вовремя прибыть к битве.				
Модификаторы	+1	Обученные войска или застрельщики	-1	Средняя или тяжелая пехота
Боевая группа разбросана (и не прибудет), если значение менее 5. Применяется перебрасывание за качество.				

РАСШИРЬТЕ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС ДОПОЛНЕНИЯМИ К ПОЛЮ СЛАВЫ

Дополнения к Полю Славы содержат армейские листы на античность и средневековье, детально рассматривающие огромное количество армий, которые Вы можете использовать для отыгрыша величайших исторических битв. Каждое дополнение также включает исторический обзор каждой армии, тактические карты и Оспреевские иллюстрации.

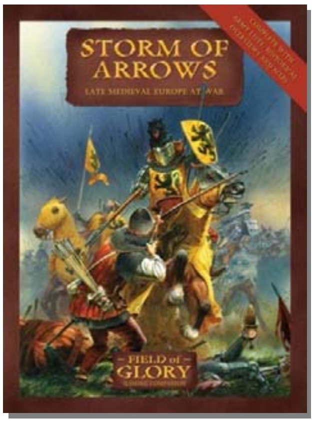

RISE OF ROME
REPUBLICAN ROME AT WAR
FIELD of GLORY

ВОЗВЫШЕНИЕ РИМА

Войны Республиканского Рима

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ISBN: 978 1 84603 344 5

Возвышение Рима возвращает к жизни историю Римской Республики и охватывает солдат Республики и множество их противников.

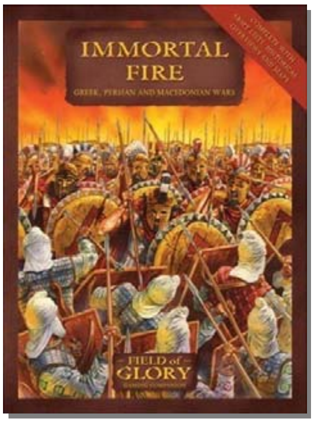

STORM OF ARROWS
LATE MEDIEVAL EUROPE AT WAR
FIELD of GLORY

ГРАД СТРЕЛ

Войны Европы Позднего Средневековья

УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ISBN: 978 1 84603 345 2

Град Стрел охватывает силы, вовлеченные в крупнейшие конфликты позднего Средневековья от Столетней Войны до Войны Роз.

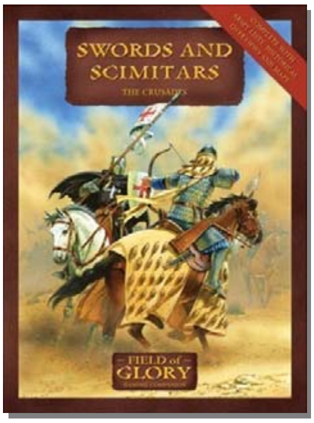

IMMORTAL FIRE
GREEK, PERSIAN AND MACEDONIAN WARS
FIELD of GLORY

БЕССМЕРТНЫЙ ОГОНЬ

Греческие, Персидские и Македонские Войны

В продаже с Апреля 2008 г.
ISBN: 978 1 84603 346 9

Бессмертный Огонь описывает Греческие, Персидские и Македонские армии, охватывая такие сражения, как Фермопилы и Гавгамелы.

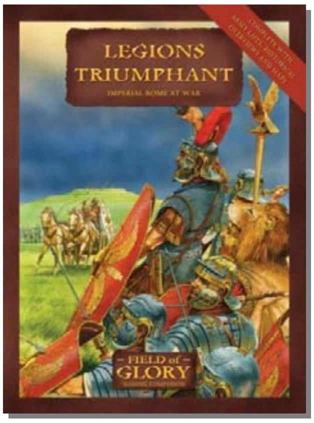

SWORDS AND SCIMITARS
THE CRUSADES
FIELD of GLORY

МЕЧИ И ЯТАГАНЫ

Крестовые Походы

В продаже с Апреля 2008 г.
ISBN: 978 1 84603 347 6

Мечи и Ятаганы охватывают эпический конфликт между Христианским Западом и Исламским Востоком, описывая такие войны, как Третий Крестовый Поход.


LEGIONS TRIUMPHANT
IMPERIAL ROME AT WAR
FIELD of GLORY

ПОБЕДОНОСНЫЕ ЛЕГИОНЫ

Войны Имперского Рима

В продаже с Июня 2008 г.
ISBN: 978 1 84603 348 3

Победоносные Легионы посвящены славным годам Рима, когда его армии невозможно было остановить, и Империя расширялась по всему миру.

ОЖИДАЮТСЯ ОСЕНЬЮ 2008 г.

ВЕЧНАЯ ИМПЕРИЯ

Войны Оттоманов

В продаже с
Сентября 2008 г.

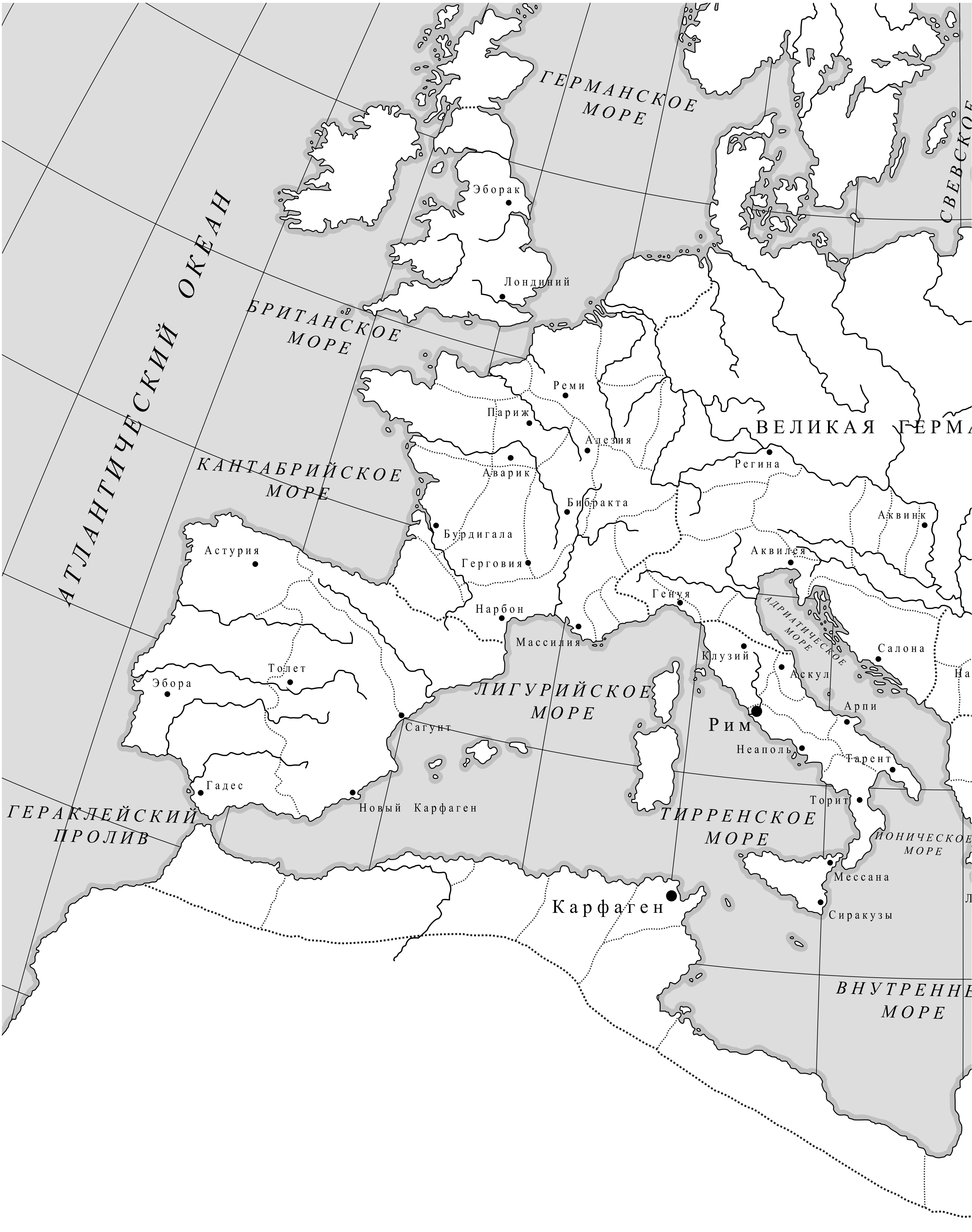
УПАДОК И КРАХ

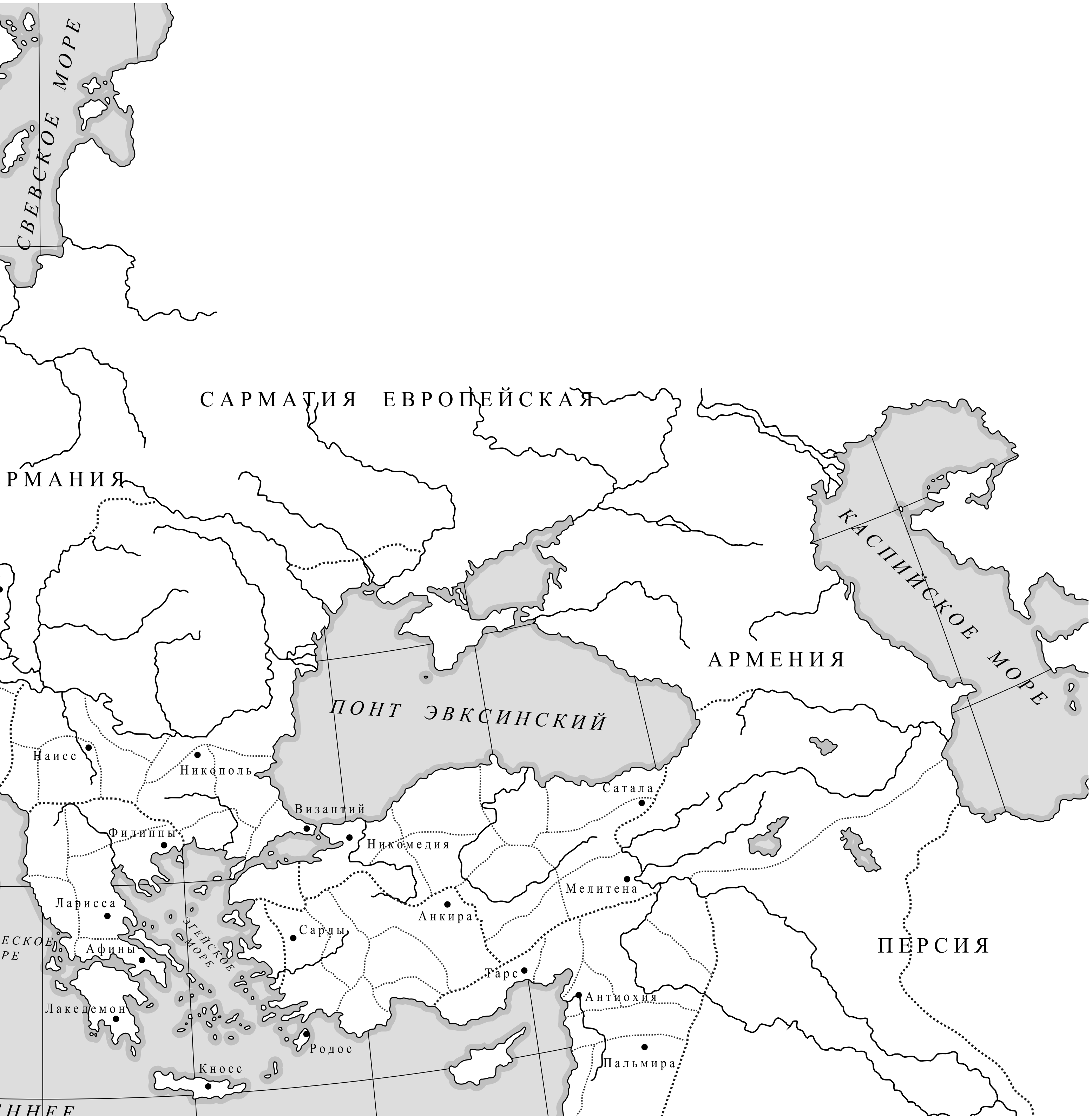
Войны Византии

В продаже с
Октября 2008 г.

КОМАНДУЙТЕ ЭТИМИ АРМИЯМИ, РАЗБЕЙТЕ ВРАГА, И ПОЛЕ СЛАВЫ СТАНЕТ ВАШИМ!

www.fieldofglory.com


ГЕРМАНСКОЕ МОРЕ
СВЕВСКОЕ
Эборак
Лондиний
АТЛАНТИЧЕСКИЙ ОКЕАН
БРИТАНСКОЕ МОРЕ
Реми
Париж
Алезия
ВЕЛИКАЯ ГЕРМА
КАНТАБРИЙСКОЕ МОРЕ
Аварик
Регина
Бибракта
Аквинк
Бурдигала
Астурия
Аквилея
Герговия
Генуя
АДРИАТИЧЕСКОЕ МОРЕ
Нарбон
Массилия
Салона
Клузий
Аскул
На
Толет
Эбора
ЛИГУРИЙСКОЕ МОРЕ
Сагунт
Рим
Арпи
Неаполь
Тарент
Гадес
Новый Карфаген
Торит
ГЕРАКЛЕЙСКИЙ ПРОЛИВ
ТИРРЕНСКОЕ МОРЕ
ИОНИЧЕСКОЕ МОРЕ
Мессана
Карфаген
Сиракузы
Л
ВНУТРЕННЕ МОРЕ

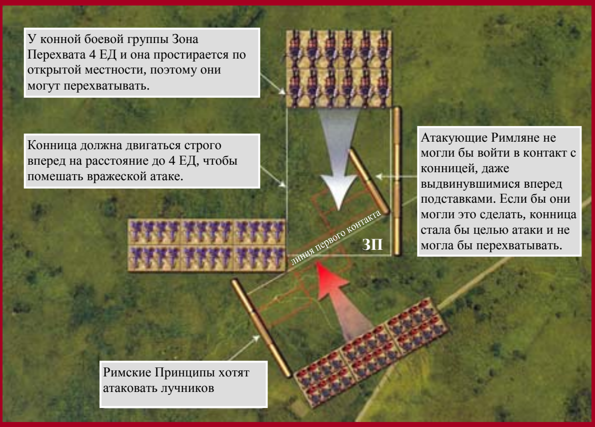

СВЕВСКОЕ МОРЕ
САРМАТИЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ
РМАНИЯ
КАСПИЙСКОЕ МОРЕ
АРМЕНИЯ
ПОНТ ЭВКСИНСКИЙ
Наисс
Никополь
Византий
Никомедия
Сатала
Филиппы
Мелитена
Анкира
Ларисса
Сарды
ЭГЕЙСКОЕ МОРЕ
ЕСКОЕ
РЕ
Афины
Тарс
Антиохия
Лакедемон
Родос
Пальмира
Кносс
ННЕЕ
РЕ
ПЕРСИЯ
Иерусалим
Кирена
Александрия
ВЕЛИКАЯ АРАВИЯ

ВО ВРЕМЯ МИРА ГОТОВЬСЯ К ВОЙНЕ

Устройте со своими друзьями сражение по правилам настольной военной игры с миниатюрой *Поле Славы*. Воплотите историю в жизнь, участвуя в свирепом бою с самыми превосходными армиями античности и средневековья.

Книга правил *Поле Славы* содержит всю необходимую информацию, которая Вам понадобиться, чтобы разыграть свои первые эпические сражения, используя миниатюры, элементы местности, измерительную ленту и кубики.

ГАЛАТСКАЯ НАЕМНАЯ КОННИЦА, ПЕРЕХВАТВАЮЩАЯ РИМСКУЮ АТАКУ НА СЕЛЕВКИДСКИХ ЛУЧНИКОВ


У конной боевой группы Зона Перехвата 4 ЕД и она простирается по открытой местности, поэтому они могут перехватывать.
Конница должна двигаться строго вперед на расстояние до 4 ЕД, чтобы помешать вражеской атаке.
Атакующие Римляне не могли бы войти в контакт с конницей, даже выдвинувшимися вперед подставками. Если бы они могли это сделать, конница стала бы целью атаки и не могла бы перехватывать.
линия первого контакта
ЗП
Римские Принципы хотят атаковать лучников

Содержит:

- **комплект правил, ясно объясняющих как играть**
- **схемы, иллюстрирующие все ключевые моменты**
- **фотографии миниатюр в бою**
- **Оспреевские иллюстрации в качестве творческого пособия**
- **руководство по покрасу, чтобы помочь Вам создать армию**
- **четыре армейских листа, чтобы можно было сразу же приступить к игре.**

Посетите сайт www.fieldofglory.com, чтобы узнать информацию о последних вышедших дополнениях с армейскими листами, получить советы и подсказки, посетить дискуссионный форум и многое другое.

£25.00

ISBN 978-1-84603-313-1

9 781846 033131

SLITHERINE

OSPREY PUBLISHING